



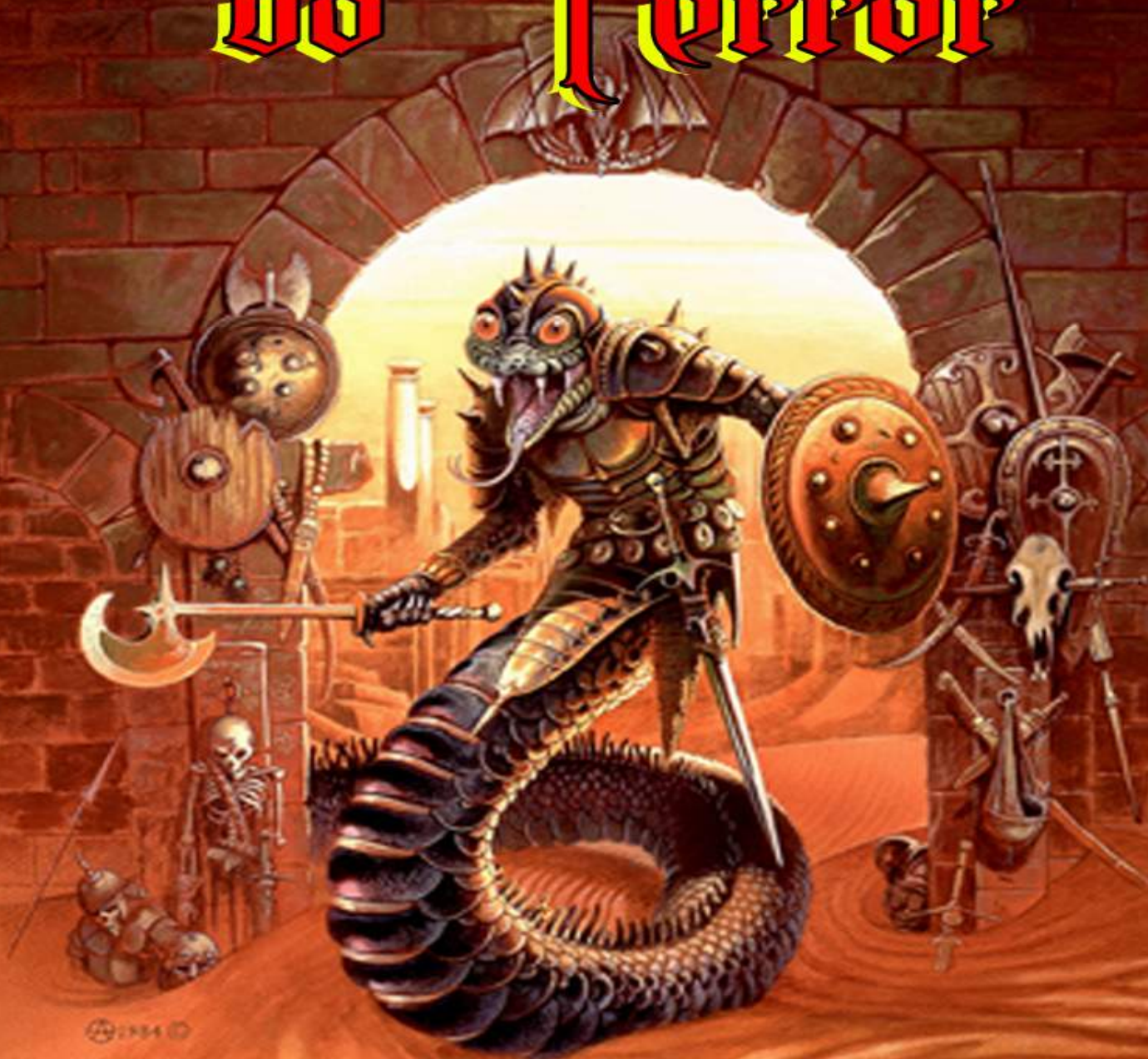
LIVROS-JOGOS AVENTURAS FANTÁSTICAS

7

Ian Livingstone



O Templo do Terror



© 1984

O TEMPLO DO TERROR

O sombrio poder do jovem Malbordus está chegando a seu ápice. Os elfos que o criaram atribuíram-lhe uma tarefa final: reaver os cinco artefatos do Dragão escondidos por séculos na cidade perdida de Vatos, em algum lugar no Deserto dos Crânios. Somente quando os tiver em seu poder ele será capaz de rebelar-se e submeter Allansia. Cada dia que passa o aproxima mais desse objetivo, e somente VOCÊ pode detê-lo!

SUA missão é atravessar as areias escaldantes do deserto, encontrar a misteriosa cidade perdida e destruir os tesouros que Malbordus está procurando, antes que ele possa alcançá-los. Mas cuidado! Cada passo que você dá o aproxima mais de sua perdição...

Ian Livingstone, co-fundador da Games Workshop, um sucesso absoluto, e editor de **White Dwarf**, criou uma aventura emocionante de espada e feitiçaria para você, com um elaborado sistema de combate e uma Folha de Aventuras para registrar seus ganhos e perdas. Tudo o que você precisa é de dois dados, um lápis e uma borracha.

Há muitos perigos à sua frente, e seu sucesso não está de forma alguma garantido. Adversários poderosos alinham-se nas fileiras do inimigo, e muitas vezes sua única alternativa será matar ou ser morto!.

IAN LIVINGSTONE



O Templo do Terror

Ilustrado por Bill Houston

Titulo do original em inglês: Temple of Terror

Publicado por Puffin books, Penguin Books Ltd.

Copyright © 1985 by Ian Livingstone

Copyright © 1985 das ilustrações by Bill Houston

Direitos exclusivos para o Brasil adquiridos por
Marques Saraiva Gráficos e Editores S.A.

ISBN 85-85238-32-1

Tradução:

Marco Antonio Esteves da Rocha

Renato Aguiar

Para Chris Achilleos e Iain McCaig, por fazerem da fantasia uma realidade.

ÍNDICE

LUTA CONTRA OS MONSTROS
6

EQUIPAMENTO
9

DICAS PARA O JOGO
10

HISTÓRIA
12

O TEMPLO DO TERROR
15

LUTA CONTRA OS MONSTROS

Antes de embarcar em sua aventura, é preciso, em primeiro lugar, que você determine suas próprias forças e debilidades. Você tem em seu poder uma espada e um escudo, assim como uma mochila contendo provisões. (comida e bebida) para a viagem.

Você precisa usar os dados para determinar seus índices iniciais de HABILIDADE e de ENERGIA. Na página **X**, há uma **Folha de Aventuras**, na qual você pode registrar os detalhes de uma aventura. Nela você encontrará quadros para registrar seus índices de HABILIDADE e de ENERGIA.

Aconselhamos que você ou anote seus índices na **Folha de Aventuras** a lápis, ou faça fotocópias da página, para poder utilizá-las em aventuras posteriores.

Habilidade, Energia e Sorte

Jogue um dado. Some 6 a esse número e assinale o total no quadro de HABILIDADE de sua **Folha de Aventuras**:

Jogue dois dados. Some 12 ao número obtido e assinale o total no quadro de ENERGIA.

Há também um quadro de SORTE. Jogue um dado, some 6 a esse número e assinale o total no quadro de SORTE.

Por motivos que serão explicados adiante, os índices de HABILIDADE, ENERGIA e SORTE mudam constantemente durante a aventura. Você deve fazer um registro preciso desses índices e, por este motivo, é aconselhável que escreva números pequenos ou que tenha uma borracha sempre à mão. Mas nunca apague seus índices **Iniciais**. Embora você possa conquistar pontos adicionais de HABILIDADE, ENERGIA e SORTE, esses totais nunca poderão exceder seus índices Iniciais, a não ser em raríssimas ocasiões, quando haverá instruções específicas para você numa determinada página.

Seu índice de HABILIDADE reflete a sua capacidade como espadachim e sua aptidão geral como lutador. O seu índice de ENERGIA reflete sua constituição física geral, vontade de sobreviver, determinação e condição física como um todo; quanto mais alto for seu índice de ENERGIA, mais tempo você conseguirá sobreviver. O seu índice de SORTE indica o quanto você é uma pessoa naturalmente de sorte. Sorte - e magia - é um fato da vida no reino da fantasia que você está prestes a explorar.



Combates

Freqüentemente você encontrará páginas no livro que o instruirão para que lute com algum tipo de criatura: Talvez você tenha a alternativa de fugir, mas, se não houver - ou se você decidir atacar a criatura ainda assim -, você terá que resolver o combate conforme descrito abaixo.

Primeiro, registre os índices de HABILIDADE e de ENERGIA da criatura no primeiro quadro vazio de Encontro com Monstros na sua Folha de Aventuras. Os índices de cada criatura são dados no livro a cada vez que você tem um encontro. A sequência de combate é a seguinte:

1. Jogue os dois dados uma vez para a criatura. Some ao índice de HABILIDADE dela. Esse total é a **Força de Ataque** da criatura.
2. Jogue ambos os dados uma vez para você. Some o número obtido a seu índice atual de HABILIDADE. Esse total é sua **Força de Ataque**.
3. Se sua Força de Ataque for maior que a da criatura, você a feriu. Prossiga para o item 4. Se a **Força de Ataque** da criatura for maior que a sua, ela o feriu. Prossiga para o item 5. Se os dois totais de **Força de Ataque** forem iguais, vocês se defenderam dos golpes um do outro - comece a próxima **Série de Ataque** a partir do item 1 acima.
4. Você feriu a criatura, portanto subtraia 2 pontos do índice de ENERGIA dela. Você pode usar sua SORTE aqui para causar maiores danos (veja adiante).
5. Se a criatura tiver ferido você, subtraia 2 pontos de seu próprio índice de ENERGIA. Também nesse momento você pode usar a sua SORTE (veja adiante).
6. Faça os ajustes apropriados nos índices de ENERGIA, seu ou da criatura (e no seu índice de SORTE, se você tiver usado a sorte veja adiante).
7. Comece a próxima **Série de Ataque** (repita os itens de 1 a 6). Essa sequência continua até que um índice de ENERGIA, seu ou da criatura que você está enfrentando, tenha sido reduzido a zero (morte).

Luta Contra Mais de uma Criatura

Se você se defrontar com mais de uma criatura em determinado encontro, as instruções na página em questão lhe dirão como lidar com o combate. Algumas vezes você as tratará como se fossem um único monstro; em outras, lutará contra uma de cada vez.



Sorte

Em diversos momentos da sua aventura, tanto durante os combates quanto durante as situações em que você pode ter ou não sorte (detalhes sobre elas são dados nas próprias páginas), você pode apelar para sua sorte para tornar o resultado mais favorável. Mas tome cuidado! Usar a sorte é um negócio arriscado e, se você **não tiver** sorte, os resultados podem ser desastrosos.

O procedimento para usar a sorte é o seguinte: jogue dois dados. Se o número obtido for **igual** ou **menor do que** seu índice de SORTE atual, você **teve** sorte, e o resultado será a seu favor. Se o número obtido for **maior do que** o seu índice de SORTE atual, você **não teve** sorte e sofrerá as consequências.

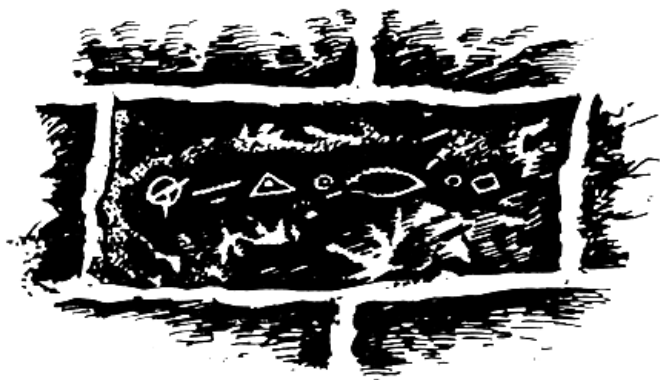
Esse procedimento é conhecido como **Testar a sua Sorte**. A cada vez que “**Testar a sua Sorte**”, você terá que subtrair um ponto do seu índice de SORTE atual. Portanto, você logo compreenderá que, quanto mais confiar na sua sorte, mais arriscado isso se tornará.

O Uso da Sorte nos Combates

Em certas páginas do livro, você será orientado a **Testar a sua Sorte** e será comunicado quanto às consequências de **ter** ou **não ter** sorte. Porém, nos combates, você tem sempre a **opção** de usar a sorte, seja para causar um ferimento mais grave numa criatura que você acabou de ferir, seja para minimizar os efeitos de um ferimento que a criatura acabou de causar em você.

Se você tiver acabado de ferir a criatura, pode **Testar a sua Sorte** conforme descrito acima. Se **tiver** sorte, terá causado um ferimento grave e poderá subtrair 2 pontos **extras** do índice de ENERGIA da criatura. Porém, se **não tiver** sorte, o ferimento será um mero arranhão, e você terá que devolver 1 ponto à ENERGIA da criatura (isto é, em vez dos 2 pontos normais de danos, você terá conseguido apenas 1).

Se a criatura tiver acabado de feri-lo, você poderá **Testar a sua Sorte** para tentar minimizar o ferimento. Se **tiver** sorte, conseguiu evitar que o golpe o atingisse com toda força. Você recupera 1 ponto de ENERGIA (isto é, em lugar de causar os 2 pontos de danos, o golpe causa apenas 1). Se **não tiver** sorte, você recebeu um ferimento mais grave. Subtraia 1 ponto extra de sua ENERGIA. Lembre-se que você tem que subtrair um ponto da sua própria SORTE sempre que **Testar a sua Sorte**.



Recuperação de Habilidade, Energia e Sorte

Habilidade

O índice de HABILIDADE não mudará muito durante uma aventura. Ocasionalmente, poderá haver instruções em uma página para aumentar ou diminuir o seu índice de HABILIDADE. Uma Arma Mágica pode aumentar sua HABILIDADE, mas lembre-se que você só pode usar uma arma de cada vez! Você não pode receber dois prêmios de HABILIDADE por estar carregando duas Espadas Mágicas. O seu índice de HABILIDADE jamais poderá ultrapassar seu valor **Inicial**, a não ser quando especificamente autorizado.

Energia e Provisões

O seu índice de ENERGIA mudará muito durante a aventura, à medida que você lutar com monstros e empreender tarefas árduas. Quando estiver próximo de seu objetivo, seu índice de ENERGIA poderá estar perigosamente baixo, e os combates poderão ser particularmente arriscados; portanto, seja cuidadoso!

Sua mochila contém Provisões suficientes para 10 refeições. Você pode descansar e comer em qualquer momento, exceto quando estiver lutando, mas só poderá fazer uma refeição a cada vez. Comer uma refeição restaura 4 pontos de ENERGIA. Quando fizer uma refeição, adicione 4 pontos em seu índice de ENERGIA e deduza um ponto de suas Provisões. Um quadro separado das Provisões Remanescentes faz parte da **Folha de Aventuras** para registro dos detalhes sobre Provisões. Lembre-se que você tem um longo caminho a seguir e que, portanto, deve usar suas Provisões de maneira sensata! Lembre-se também que seu índice de ENERGIA nunca poderá exceder seu valor **Inicial**, a menos que isso seja especificamente indicado numa página.

Sorte

Acréscimos em seu índice de SORTE podem ser permitidos durante a aventura, quando você tiver uma dose especial de sorte. Detalhes são fornecidos nas páginas do livro. Lembre-se que, assim como seus índices de HABILIDADE e de ENERGIA, seu índice de SORTE jamais poderá exceder seu valor **Inicial**.

EQUIPAMENTO

Você começará sua aventura com o mínimo estritamente necessário de equipamento, mas poderá encontrar novos itens durante suas viagens. Está armado com uma espada e trajado com uma armadura de couro. Você tem uma mochila ou coisa semelhante nas costas para guardar suas Provisões e qualquer tesouro que vier a encontrar. Também leva uma lanterna para iluminar-lhe o caminho.

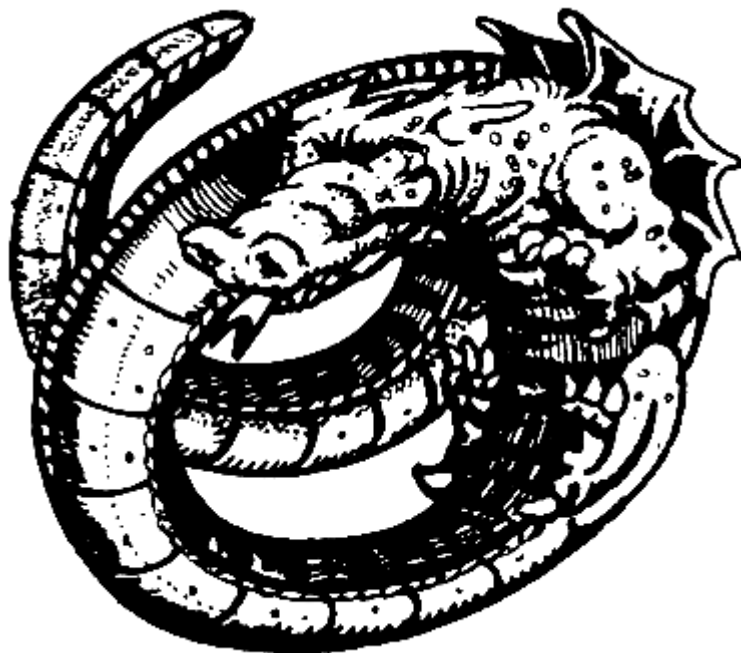
DICAS PARA O JOGO

Sua jornada será perigosa, e é provável que você venha a falhar na primeira tentativa. Tome notas e faça um mapa à medida que prosseguir na exploração - esse mapa terá valor inestimável em aventuras futuras, e o ajudará a progredir rapidamente para etapas inexploradas.

Nem todas as áreas contêm tesouros; elas podem conter simplesmente armadilhas e criaturas pelas quais você será sem dúvida enganado. Pode acontecer que você faça opções erradas durante sua jornada, e, embora possa estar de fato progredindo para seu destino final, não é em absoluto certo que você encontre o que está procurando.

Você perceberá que os itens não farão sentido se forem lidos em ordem numérica. É essencial que você leia somente os itens que for instruído a ler. Ler outros itens somente causa confusão e pode diminuir a graça do jogo. O único caminho verdadeiro implica um mínimo de riscos, e qualquer jogador, por mais que seus índices iniciais sejam fracos, deverá ser capaz de chegar a seu destino com bastante facilidade.

Que a sorte dos deuses o acompanhe na aventura a seguir!



HABILIDADE

Habilidade

Inicial =

ENERGIA

Energia

Inicial =

SORTE

Sorte

Inicial =

ITENS DE EQUIPAMENTOS LEVADOS

OURO

ENCANTOS

PROVISÕES

Habilidade =

Energia =

Habilidade =

Energia =

Habilidade =

Energia =

Habilidade =

Energia =

Habilidade =

Energia =

Habilidade =

Energia =

Habilidade =

Energia =

Habilidade =

Energia =

Habilidade =

Energia =

Habilidade =

Energia =

Habilidade =

Energia =

Habilidade =

Energia =

HISTÓRIA

Talvez por Malbordus ter nascido em noite de lua cheia, com os lobos uivando ao redor da cabana de sua mãe na floresta, sua natureza era maligna. Talvez fosse algo mais sinistro do que isso. Mas é certo que, depois que sua mãe o abandonou, Malbordus cresceu na Floresta de Darkwood aos cuidados dos Elfos do Darkside. Ensinaram-lhe os malvados estratagemas dos Elfos, e ele também descobriu poderes próprios. Ele podia fazer plantas murcharem ou morrerem simplesmente estalando os dedos; podia fazer se obedecer pelos animais com seu olhar fixo e penetrante. Os Elfos o estimularam e ajudaram-no a desenvolver seus poderes, para que pudesse ensinar-lhe a magia milenar e maligna dos antigos Senhores Elfos - magia tão vil e poderosa que mata os usuários despreparados. Foi na busca de tais poderes malignos que Malbordus tornou-se um homem. Para provar que estava pronto para receber os conhecimentos dos Senhores Elfos, ele deveria, primeiro, passar por um teste. Ordenaram-lhe viajar em direção ao sul, para o Deserto dos Crânios, a fim de encontrar a cidade perdida de Vatos. Na cidade estavam escondidos os cinco artefatos do Dragão, que ele deveria localizar e recolher. Um simples encanto poderia trazer os Dragões de volta à vida para servir às forças do mal. Malbordus os instruiria então para que voassem com ele de volta para a Floresta de Darkwood, onde um grande exército estaria reunido. Ele receberia os poderes milenares e conduziria as hordas do caos por toda a Allansia, numa onda irresistível de morte e destruição.

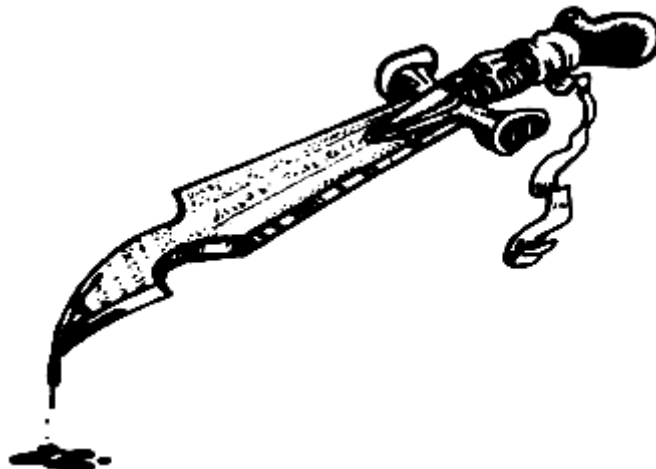
Foi graças unicamente a um golpe de sorte que esses planos terríveis foram descobertos. Nos limites da Floresta de Darkwood, vivia um estranho e velho Mágico chamado Yaztromo. Algo excêntrico, ele vivia sozinho em sua torre, praticando mágicas simples e se comunicando com animais e pássaros. Estava sempre querendo vender pequenos produtos mágicos, de modo a poder pagar para que lhe trouxessem deliciosos bolos de toda a Allansia. Seu gosto pelos doces era a causa de sua única ligação com o mundo exterior, pois raramente deixava sua torre. Foi, portanto uma grande surpresa para todos quando ele chegou, esbravejando e ofegante, ao povoado de Stonebridge. O que poderia ter forçado o velho Yaztromo a se aventurar através da Floresta de Darkwood até Stonebridge? Todos os Anões que viviam ali estavam ansiosos para descobrir, e uma mensagem foi enviada a Gillibran, seu rei.

Depois dos rigores de uma missão recente, você repousa em Stonebridge, gozando a alegre companhia dos Anões. Seus ferimentos estão quase curados, e o ferreiro local afiou a lâmina da sua espada como só os Anões sabem fazer. Descansando numa varanda com o pé sobre a balaustrada, você está intrigado pela comoção à sua frente, na praça do povoado. Seguido por uma multidão de Anões inquisitivos, Yaztromo sobe os degraus de pedra da casa de Gillibran e é saudado afetuosamente pelo rei. A multidão silencia quando o rei ergue a mão, e Yaztromo volta-se para falar. Você se levanta lentamente de sua cadeira e junta-se à multidão para escutar o que o Mágico tem a dizer. Com sombria expressão, o rosto quase tão longo quanto a barba, Yaztromo relata as más notícias a respeito de Malbordus. Os Anões olham apreensivos para o alto, como se esperassem que os cinco Dragões caíssem sobre eles a qualquer momento. O Mágico faz um apelo para que mostrem coragem, dizendo: “Amigos, olhem para o lado bom, ao menos estamos prevenidos sobre nosso destino iminente, graças a meu corvo de estimação que escutou a conversa entre os Elfos Negros e Malbordus. O que precisamos fazer agora é encontrar alguém que possa achar a cidade perdida antes de Malbordus e

destruir os artefatos do Dragão. Precisamos de um guerreiro destemido que deseje arriscar a própria vida para salvar a todos nós. Há entre vocês algum voluntário?”

Cada Anão olha em torno para ver se algum outro ousaria aceitar o desafio. Parado ali, vendo os Anões tão preocupados, você compreende que só há uma coisa a fazer. Com um sorriso meio crispado no rosto, você levanta o braço e oferece seus serviços. Yaztromo o vê e diz: “Eu já não o vi antes em algum lugar? Não importa, você parece ser o tipo de pessoa que precisamos. Abram caminho para nosso bravo voluntário. Devemos partir imediatamente para minha torre. Vamos embora. Você tem muito a aprender, mas nada posso ensinar até que tenhamos atravessado a salvo a Floresta de Darkwood e estejamos dentro de meu laboratório”.

Você mal tem tempo de enfiar suas coisas na mochila antes que o impaciente Mágico o leve para fora de Stonebridge rumo à sua torre, no limite sul da Floresta de Darkwood.



Agora Vire a Página



1

Para um homem velho, Yaztromo é surpreendentemente vivaz. Você atravessa Red River e os campos arados além, e logo chega ao limite da floresta. Yaztromo continua. Toma um caminho estreito em direção à escura muralha de árvores. Está escurecendo; raízes emaranhadas obstruem a passagem e tornam a caminhada muito cansativa. Você pergunta a Yaztromo por que ele parece tão despreocupado em relação à possibilidade de ser atacado pelos monstros da floresta. Ele ironiza e diz que sua magia é bem conhecida e respeitada por todas as criaturas numa área de muitas milhas - ninguém ousaria desafiar Yaztromo! Depois de passar uma calma noite na floresta, você chega à torre de Yaztromo no meio da manhã do dia seguinte. Você o segue pela escadaria em caracol até uma ampla sala no topo da torre. Prateleiras, cristaleiras e armários se espalham pelas paredes, cheios de garrafas, potes de vidro e livros, caixas e toda variedade de estranhos objetos. Yaztromo cai sentado na sua velha cadeira de carvalho, parecendo nesse momento muito cansado da longa jornada. Ele põe a mão no bolso e tira dali um delicado par de óculos de armação de ouro. Depois de colocá-los no nariz, ele observa você furtivamente por sobre eles, e você se sente bastante intimidado com aquele olhar penetrante. Finalmente, ele diz: “Qualquer um que espere derrotar Malbordus tem que conhecer um mínimo de magia. Você parece bastante inteligente para aprender mas não acho que tenha tempo suficiente para absorver os dez encantos que gostaria de ensinar a você. Falando nisso, gostaria que você compreendesse o quanto é privilegiado por poder aprender minha magia. Mas uma crise é uma crise. Agora, vamos começar. Que encantos devo ensinar? Você pode optar pelo encanto de Abrir Portas, do Sono das Criaturas, da Flecha Mágica, do Idioma, de Ler Símbolos, da Luz, do Fogo, de Saltar, de Detectar Armadilha e de Criar Água.” Para fazer sua escolha, vá para **34**.

2

O quarto é pequeno e esparsamente mobiliado, contando apenas com uma mesa e uma cadeira. Um cinzel e uma marreta estão sobre a cadeira, e o chão está coberto de farpas. Na parede, à esquerda, há uma grande talha de madeira, medindo 2 por 3 metros. Ela representa uma cena da cidade perdida sendo atacada por Vermes da Areia Gigantes. Se você desejar olhar mais de perto o entalhe, vá para **302**. Se preferir passar pela porta na parede oposta, vá para **93**.

3

A porta dá para um outro corredor bem iluminado e que parece ser regularmente utilizado. Se você quiser ir para a esquerda, vá para **320**. Se quiser ir para a direita, vá para **358**.

4

A água fresca sacia sua sede. Você se sente imediatamente revigorado, já que a água contém raras substâncias fortificantes. Some 4 pontos de ENERGIA. Com a água ainda escorrendo pelo queixo, sua procura continua. Vá para **370**.

5

Você pega uma de suas facas e a coloca na mochila. Seguindo o corredor, você chega rapidamente a um beco sem saída, e não tem outra escolha a não ser refazer seus passos e caminhar sob a chuva dourada. Vá para **354**.

6

É impossível evitar pisar nas centenas de conchas de mariscos. E, ao fazê-lo, elas repentinamente se aglutinam formando uma figura humanóide, que o ataca. Você se sente como se estivesse sendo apedrejado até a morte.

Você:

Tentará se defender com sua espada?	Vá para 245
Fugirá?	Vá para 359
Pulará no mar?	Vá para 51

7

Ao vê-lo, o Homem-Lagarto sibila com força e avança na sua direção, espada erguida sobre a cabeça.

	HABILIDADE	ENERGIA
HOMEM-LAGARTO	9	8

Se você vencer, vá para **33**.

8

Você cai, mas pára na saliência que se projeta sobre a água. Perde 2 pontos de ENERGIA. Você recobra a consciência algum tempo depois e foge pelo túnel o mais rápido possível. Vá para **91**.

9

Você ergue o martelo de guerra no ar e o desce com toda a força sobre o Dragão. Ele repica sobre o artefato, deixando-o inteiramente intacto. Você escolheu o Dragão errado para destruir.

Subitamente você se sente muito fraco, à medida que uma força maligna invisível tenta proteger o artefato. Você perde 1 ponto de HABILIDADE e 2 pontos de ENERGIA.

Que dragão você tentará destruir agora?

O Dragão de Osso?	Vá para 362
O Dragão de Prata?	Vá para 231
O Dragão de Ouro?	Vá para 247
O Dragão de Ébano?	Vá para 279





10

Na reverberação bruxuleante do calor do deserto, você vê de repente uma forma se movendo em sua direção. Quando ela chega mais perto, você percebe que é alguém montado num camelo. Se você quiser falar com o viajante do deserto, vá para **99**. Se preferir esconder-se e esperar até que ele passe, vá para **257**.

11

Se você estiver usando um medalhão de ouro com um coração gravado, vá para **258**. Se você não estiver usando, **Teste a sua Sorte**. Se você **tiver** Sorte, vá para **284**. Se você **não tiver** Sorte, vá para **71**.

12

Yaztromo explica que seu encanto de Abrir Portas abrirá qualquer porta trancada. Ele lhe revela as palavras necessárias para lançar o encanto, e diz que ele não consumirá demasiadamente as suas forças; somente 2 pontos de ENERGIA serão perdidos a cada vez que você usar o encanto.

Volte para **34** depois de ter registrado o encanto e seu custo em ENERGIA na sua **Folha de Aventuras**.

13

Outro tentáculo se enrola em torno de sua outra perna, e você se esforça para respirar enquanto golpeia freneticamente a água, tentando esfaquear seu adversário invisível.

	HABILIDADE	ENERGIA
COISA COM TENTÁCULOS	8	10

Você se afogará se não matar o monstro aquático em menos **Séries de Ataque** do que o índice atual de sua HABILIDADE. Se você vencer, vá para **165**.

14

Dentro de um pote, você encontra um anel de cobre com um relâmpago gravado. Você:

Colocará o anel no dedo?	Vá para 277
Levantará a tampa do pote negro?	Vá para 156
Levantará a tampa do pote vermelho?	Vá para 183
Atravessará a peça em direção à passagem em arco na parede oposta?	Vá para 20

15

A noite passa sem incidentes; você acorda na aurora sentindo-se descansado. Some 2 pontos de ENERGIA. Você joga sua mochila sobre os ombros e parte novamente (vá para **305**).



16

Um dardo de besta penetra em seu ombro com um barulho surdo, fazendo-o gritar de dor. Desconte 3 pontos de ENERGIA. Se você ainda estiver vivo, vá para **158**.

17

O corredor termina numa porta feita de ferro. Você vira a maçaneta e entra num cômodo vazio que tem duas portas - uma à esquerda e outra à direita. Se você quiser abrir a porta à sua esquerda, vá para **298**. Se quiser abrir a da direita, vá para **216**.

18

Você arranca um dos dentes do Verme da Areia, que pode servir como arma. Você o enfia no cinto e continua em direção ao sul. Você caminha firmemente até que o sol se ponha no horizonte a oeste. Sob o céu sem nuvens, o deserto se torna rapidamente muito frio. Se você for capaz de lançar o encanto do Fogo, vá para **177**. Se você não tiver aprendido esse encanto, vá para **395**.

19

Você escolhe ao acaso uma tapeçaria cujo motivo é uma fênix em chamas erguendo-se das cinzas. Você a coloca rapidamente na sua mochila e se apressa pelo corredor. Vá para **263**.

20

Além da passagem em arco, o corredor é bem iluminado e arrumado. Não há areia ou sujeira no chão. As estátuas e gravuras nas paredes não apresentam sinais de deterioração. O corredor termina de repente numa porta que, você descobre, está aberta. Você entra num cômodo vazio que tem uma outra porta na parede oposta e um alçapão no chão. Se quiser abrir a porta, vá para **307**. Se quiser abrir o alçapão, vá para **397**.

21

A porta se abre para um corredor numa encruzilhada em T. Uma passagem vai da esquerda para a direita diante da porta, e a outra começa imediatamente à sua frente. Você não vê nada que lhe desperte o interesse nem à esquerda, nem à direita, e decide seguir em frente. Vá para **46**.

22

Você aponta o espelho para o Horror Noturno, mas ele simplesmente o faz voar em cacos com outro raio de seu bastão. Você não tem outra escolha a não ser atacá-lo com sua espada. Vá para **85**.

23

Você observa o corvo voar de volta para a torre de Yaztromo antes de passar pela ponte de cordas. Os tripulantes da barcaça não se interessam por sua súbita aparição e continuam nas diversas tarefas. Depois de atravessar a ponte, você segue em direção ao sul através da vegetação mirrada. Depois de 1 hora, você vê fumaça subindo a leste. Se você quiser investigar a origem da fumaça, vá para **316**. Se preferir continuar para o sul, vá para **159**.



24

Você anda até o esqueleto seco de alguma criatura grande e desconhecida e nota o canto de uma caixa de madeira que desponta na areia, no vão das costelas do animal morto. Se você quiser cavar para tirar a caixa e abri-la, vá para **283**. Se preferir continuar caminhando, vá para **70**.

25

Com muito esforço, você consegue finalmente se içar para fora do fosso. Você vai até o outro arco e passa sob ele. Vá para **315**.

26

À medida que passa o dia, sua sede se torna insuportável. Se você possuir um cantil, vá para **217**. Se desejar e for capaz de lançar um encanto de Criar Água, vá para **372**. Se você não tem meios de beber qualquer líquido, vá para **84**.

27

Você segura o espelho à sua frente, mas o Vento Elementar arranca-o de sua mão, e você o vê estilhaçar-se no chão. Mais uma vez você é jogado contra a parede. Desconte 2 pontos de ENERGIA. Você tentará:

Uma Tapeçaria Fênix?	Vá para 229
Uma Máscara de Ébano?	Vá para 241
Nenhuma dessas soluções?	Vá para 312

28

Dando fortes estocadas no ar com sua espada, você tenta abater o inseto gigante, enquanto ele tenta feri-lo com o longo ferrão. Lute contra as Moscas-Agulha, uma de cada vez.

	HABILIDADE	ENERGIA
Primeira MOSCA-AGULHA	5	6
Segunda MOSCA-AGULHA	6	7
Terceira MOSCA-AGULHA	7	6

Se você vencer, vá para **168**.

29

Você ergue a tampa lentamente, imaginando o que poderia encontrar lá dentro. Para sua grande surpresa e alegria, você vê um pequeno ornamento feito de prata – um artefato de Dragão! Você coloca o Dragão de Prata no bolso e faz o caminho de volta pelo túnel para virar à direita numa nova ramificação. Vá para **59**.

30

Uma criatura pegajosa conhecida como Come-Ferro caiu sobre sua cabeça. Felizmente, ela só come metal e não é nociva à carne humana. Você arranca a grossa geléia dos cabelos, mas decide, ainda assim, abandonar o porão. Você volta correndo escada acima em direção ao cômodo vazio e abre a outra porta. Vá para **307**.



31

Por mais de 1 hora, você jaz inconsciente no deserto. **Teste a sua Sorte.** Se você **tiver** Sorte, vá para **220**. Se **não tiver** Sorte, vá para **92**.

32

Você pronuncia as palavras mágicas (descontando 1 ponto de sua ENERGIA), mas nada acontece. Sem que você soubesse, a chuva dourada roubou todos os seus poderes mágicos. Desconte 1 ponto de sua SORTE. Você não tem outra opção a não ser usar alguma coisa de sua mochila. Vá para **115**.

33

Você vira os sacos, mas eles contêm somente condimentos e grãos. Num rápido exame das roupas do Homem Lagarto, você encontra uma grande chave de ferro, que você desliza para o bolso da sua camisa. Você continua a andar e chega a uma outra encruzilhada em T. Se quiser virar à esquerda, vá para **125**. Se quiser virar à direita, vá para **262**.

34

Escolha qualquer um dos seguintes encantos. Você será mandado de volta a esta referência depois de ter aprendido um encanto. Quando tiver aprendido quatro encantos, vá para **180**. Pense sobre a tarefa à sua frente antes de dizer a Yaztromo qual foi sua escolha:

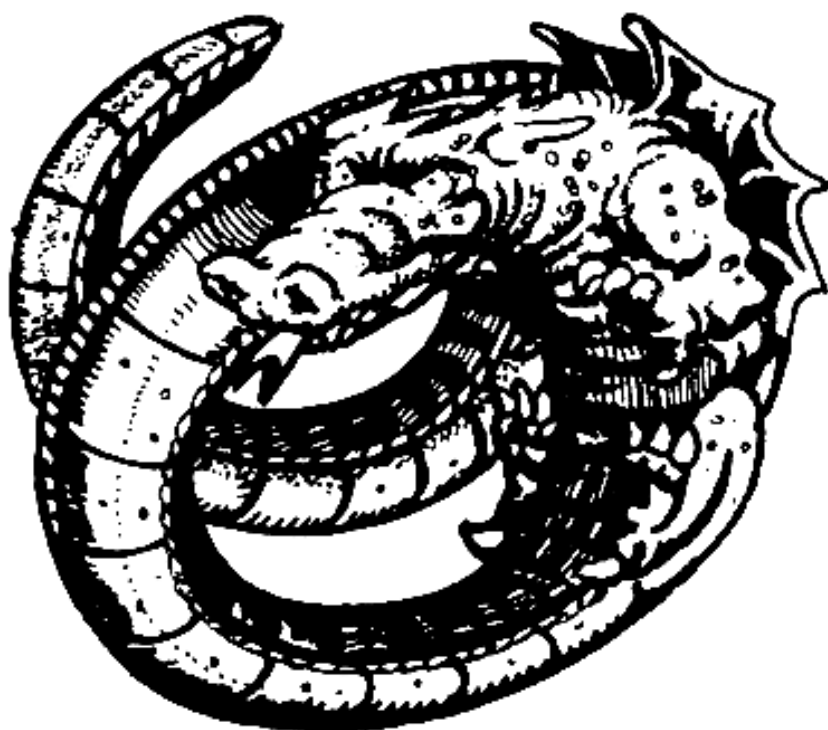
de Abrir Portas	Volte para 12
do Sono das Criaturas	Vá para 58
da Flecha Mágica	Vá para 136
do Idioma	Vá para 194
de Ler Símbolos	Vá para 391
da Luz	Vá para 223
do Fogo	Vá para 264
de Saltar	Vá para 301
de Detectar Armadilha	Vá para 342
de Criar Água	Vá para 367

35

Você pega cada um dos Dragões e os coloca no chão. Olha para eles cuidadosamente e pondera seu poder oculto. Qual Dragão você tentará destruir primeiro?

O Dragão de Osso?
O Dragão de Prata?
O Dragão de Cristal?
O Dragão de Ouro?
O Dragão de Ébano?

Vá para **87**
Vá para **126**
Vá para **204**
Vá para **62**
Vá para **324**



36

Instalado em sua montaria voadora, você grita as palavras do encanto da Flecha Mágica (desconte 2 pontos de ENERGIA). Um dardo reluzente aparece imediatamente na extremidade de seu dedo e voa para atingir o Pterodáctilo, que mergulha sobre você. O dardo penetra fundo embaixo de sua barriga, mas não o mata, e ele se aproxima velozmente para atacar (vá para **311**).

37

Você lança o encanto (desconte 1 ponto de ENERGIA) e no mesmo instante torna-se capaz de ler os símbolos. Um aviso simples diz: NÃO BEBA! Mas você decide que nada de mal pode lhe acontecer se somente lavar suas feridas. Vá para **269**.



38

Você continua percorrendo o corredor, que finalmente leva a uma grande câmara iluminada por tochas fixadas nas paredes altas. Na parte de cima, as paredes se inclinam para dentro para formar um magnífico teto dourado. Um ídolo de bronze maciço está de pé no meio da câmara erguendo um martelo de guerra. Você terá que passar pelo ídolo para chegar à entrada de um túnel na parede oposta. Se você andar pela esquerda do ídolo, vá para **291**. Se você andar pela direita do ídolo, vá para **381**.

39

Muito antes do final da tarde, você está desesperado de sede. Se você possuir um cantil, vá para **63**. Se você souber e desejar lançar o encanto de Criar Água, vá para **281**. Se você não tiver meios de beber qualquer líquido, vá para **355**.

40

As tapeçarias são grandes e coloridas, representando vários deuses e divindades, algumas das quais em forma humana, outras em forma animal, e umas poucas em parte humanas e em parte animais. Se você quiser puxar uma das tapeçarias da parede e colocá-la em sua mochila, volte para **19**. Se você preferir simplesmente passar por elas, vá para **263**.

41

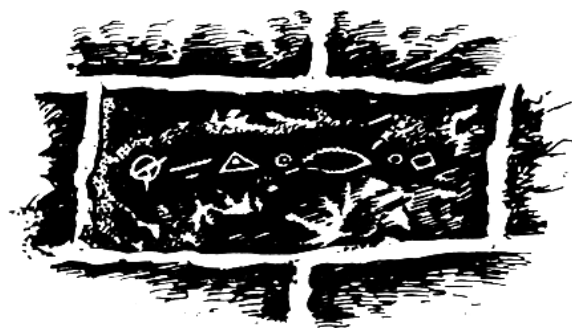
Não há nada interessante entre os pertences dos Discípulos Negros, a não ser um punhal de sacrifícios comprido que você guarda na mochila. Você vê uma passagem em arco na parede atrás do altar e decide andar até ela. Vá para **341**.

42

Passando pela entrada por sobre o corpo da Serpente-Guardiã, você se encontra no meio de uma praça deserta. Vá para **111**.

43

Ao seguir seu caminho através do chão empoeirado em direção à porta na parede oposta, sua mente se enche repentinamente com imagens de horror. Você grita de terror quando vê que toda a peça está sendo engolida pelas chamas. Sua carne parece queimar, a morte é iminente. Seu pesadelo prolonga-se por 5 minutos, antes que a tensão o faça perder a consciência. Uma hora depois você recobra a consciência e, quando tenta se levantar compreende que perdeu um pouco de seu controle e coragem. Suas mãos ainda tremem, e você se sente completamente abalado. Desconte 3 pontos de ENERGIA. Você cambaleia em direção à porta de ferro na parede oposta e deixa a sala do medo. Vá para **117**.



44

Através das cortinas semitransparentes, você chega a ver um homem paramentado de branco entrar no quarto, trazendo um cálice de ouro. Ele usa um turbante afivelado por um broche de ouro com o formato de uma fênix, cujas asas estão espalmadas sobre a testa. Quando o Sacerdote vê o Escravo-Guardião, ajoelha-se e aperta o ouvido contra o peito do homem morto. Em seguida, ele olha para cima e, depois de rapidamente observar o cômodo, corre para fora sem notar sua presença. Sem perder tempo, você começa a tentar abrir a porta. Vá para **336**.

45

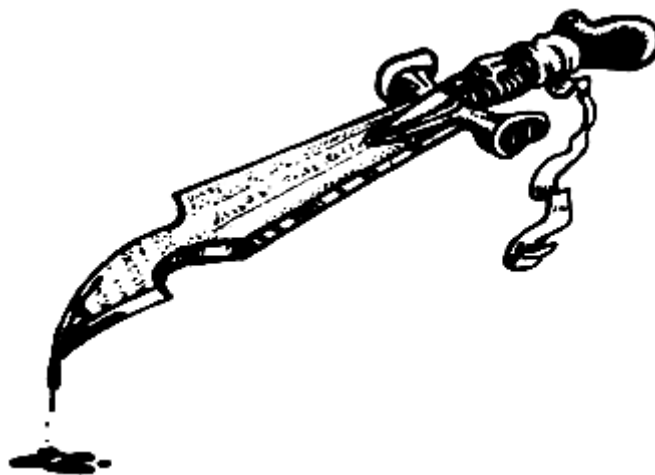
Seu corpulento oponente é um pirata bem experimentado no manejo da espada. Ele tira rapidamente o alfanje da bainha, enquanto a multidão ansiosa faz um círculo em torno de vocês. .

	HABILIDADE	ENERGIA
PIRATA	9	8

Se você ganhar, vá para **166**.

46

Depois de andar por uns 50 metros, seu progresso é interrompido por um fosso profundo que atravessa toda a largura do corredor. Se você souber e desejar lançar o encanto de Saltar, vá para **215**. Se você for obrigado a saltar o fosso sem a ajuda da magia, vá para **259**.





47

Você corre através da porta para uma passagem transversal. À sua esquerda, você vê Leesha no final da passagem, abrindo uma porta de ferro. À direita, um Anão engatinha na sua direção, o rosto vermelho e cheio de bolhas, e parece delirar com insolação. Ele parece reconhecê-lo, e grita com voz áspera. Se você desejar continuar perseguindo Leesha, vá para **314**. Se desejar falar com o Anão, vá para **171**.

48

O corpo da águia estremece quando ela recebe o golpe mortal. Você cai céu abaixo como uma pedra e fatalmente vai dar no chão. Sua aventura está acabada.

49

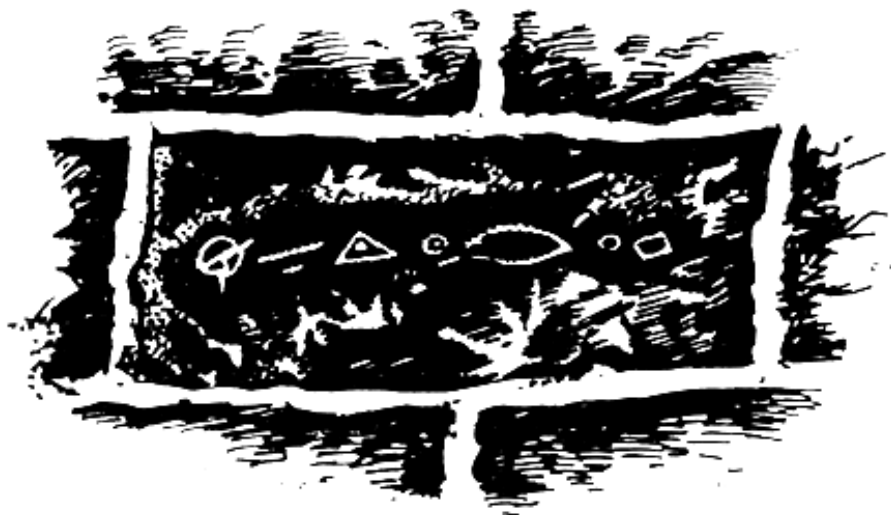
O corredor termina numa encruzilhada em T. Se você desejar ir para a esquerda, vá para **250**. Se desejar ir para a direita, vá para **333**.

50

Você provoca uma rachadura no pote de barro com o punho de sua espada e é surpreendido pelo ruído sibilante de escapamento de gás. A caixa é uma arca que contém um tesouro pilhado, mas os bandidos não foram vítimas da armadilha que foi deixada dentro dela. Sua cabeça é envolvida numa nuvem de gás venenoso, e você não consegue evitar a inalação. Perde 6 pontos de ENERGIA e 1 ponto de HABILIDADE. Se ainda continuar vivo, volte para **31**.

51

Você corre para o mar e mergulha, nadando debaixo d'água tanto quanto consegue agüentar o fôlego. Somente quando seus pulmões parecem que vão estourar você volta à superfície. Você olha para trás e vê o Monstro da Concha hesitante na praia, no ponto em que você mergulhou no mar. Você nada ao longo da praia e volta para terra quando o Monstro da Concha não está mais à vista. Duas porções de suas Provisões foram encharcadas e não são mais comestíveis. Você decide não se ariscar andando ao longo da praia, e se dirige para leste, em direção ao interior (vá para **327**).



52

O vapor acre se torna mais forte, até que você se sente muito mal. A sala começa a rodar diante de seus olhos, e você não consegue impedir o desmaio. Oscilando na borda da peça inundada, você cai. **Teste a sua Sorte.** Se você **tiver** Sorte, volte para **8**. Se você **não tiver** Sorte, vá para **130**.

53

Você não desperdiça tempo revistando os corpos dos Homens-Esqueleto, mas corre através da passagem em arco para uma outra câmara mais adiante. Vá para **119**.

54

Você diz as palavras do encanto (deduza 3 pontos de ENERGIA) e pula o muro com facilidade. Você chega ao chão delicadamente no meio de uma praça deserta. Vá para **111**.

55

A cadeira tem muitos poderes misteriosos, e poucos ousariam sentar-se nela. **Teste a sua Sorte.** Se você **tiver** Sorte, vá para **286**. Se você **não tiver** Sorte, vá para **360**.

56

O corredor vira bruscamente à esquerda de novo e, de repente, você chega a uma encruzilhada em T. O corredor é completamente vazio e segue em frente sem qualquer interesse, então você decide virar à direita. Volte para **46**.

57

Outro punhado de lama cai bem ao lado de seu pé, e o vapor que exala é forte e ácido. Tendo decidido que seria perigoso demorar-se no porão escuro, você sobe de volta os degraus e abre a outra porta. Vá para **307**.

58

Yaztromo explica que seu encanto do Sono das Criaturas fará dormir qualquer criatura humanóide. Ele conta para você as palavras necessárias para lançar o encanto e diz que ele praticamente nada exigirá de suas forças, somente 1 ponto de ENERGIA a cada vez que você o utilizar. Volte para **34**, depois de ter anotado o encanto e seu custo em ENERGIA na sua Folha de Aventuras.





59

A sua frente no corredor, você vê um vulto de capa, carregando uma lanterna e afastando-se de você. Você grita, mas, como única reação, ele começa a andar mais rápido. Você corre atrás dele e, quando está quase ao seu lado, ele se vira, revelando um rosto repelente. A pele amarela retesada está esticada sobre o crânio; os olhos são vermelho-sangue e mergulhados profundamente nas cavidades. Sobreviver ao olhar fixo e esbugalhado de um Fantasma requer grande coragem. Jogue dois dados. Se o total for igual ou menor do que a sua HABILIDADE, vá para **280**. Se o total for maior do que sua HABILIDADE, vá para **253**.

60

O balde se choca com estrondo contra o chão de pedra quando a corda é cortada, espalhando o conteúdo – ossos velhos - pelo cômodo. Ao catá-los, você descobre que um deles foi esculpido no formato de um Dragão. É um dos artefatos que você tem procurado! Você coloca o osso esculpido no bolso e anda em direção à porta na parede oposta. Volte para **21**.

61

Você não mostra qualquer piedade pelo Gnomo e traspassa-o com sua espada. Você procura no quarto e acha uma bolsa de seda púrpura dentro de uma pequena caixa de flandres. Você abre a bolsa e acha uma braçadeira de prata com uma grande esmeralda incrustada. Se você desejar colocar a braçadeira, vá para **384**. Se desejar descer a escada e voltar para a última encruzilhada, vá para **262**.

62

O artefato parece inofensivo jogado no chão, mas você suspeita que destruí-lo não será uma tarefa fácil. Se você estiver carregando um martelo de guerra, vá para **247**. Se não tiver essa arma, vá para **193**.

63

Você entorna toda a preciosa água na boca e a engole prontamente. Fitando o cantil vazio, você começa a lamentar sua ação. Você não tem outra escolha a não ser continuar, mas, ao menos, sente-se revigorado (vá para **116**).



64

Numa das caixas você encontra uma corrente e um medalhão de ouro com um coração gravado. Se você quiser recolocar o medalhão no pescoço, vá para **163**. Se preferir deixá-lo na caixa e voltar para o último cômodo em que entrou para abrir a outra porta, vá para **298**.

65

O reflexo de seu próprio olhar não afeta o Fura-Olho, e retorna para você. Você deixa o Espelho cair no chão, e escuta quando ele se despedaça, ao mesmo tempo que se apressa a desembainhar sua espada. Desconte 1 ponto de SORTE e vá para **236**.

66

Rapidamente você chega ao lado de fora de uma outra porta. Não há qualquer barulho do outro lado, mas, quando você tenta a maçaneta, descobre que a porta está firmemente trancada. Você:

Lançará o encanto de Abrir Portas (se for capaz)?

Vá para **322**

Tentará destrancá-la com uma chave de ouro (se tiver uma)?

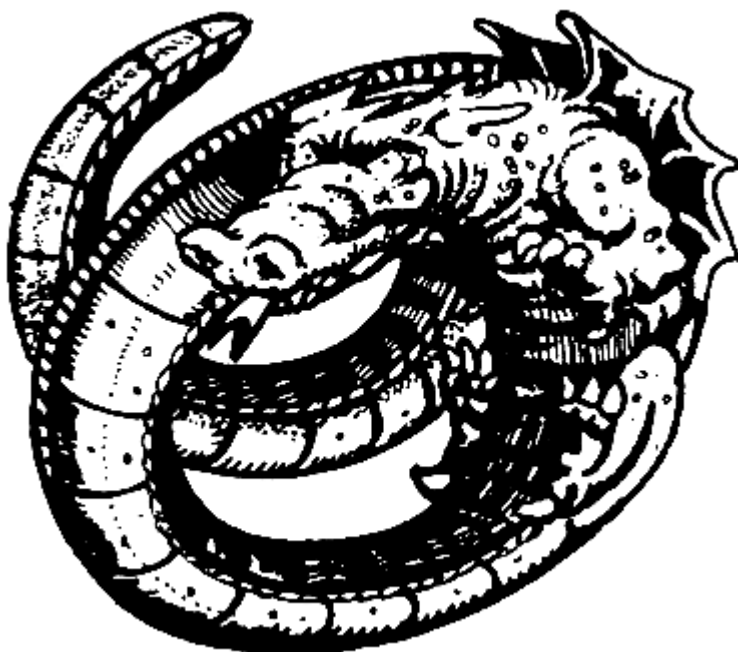
Vá para **110**

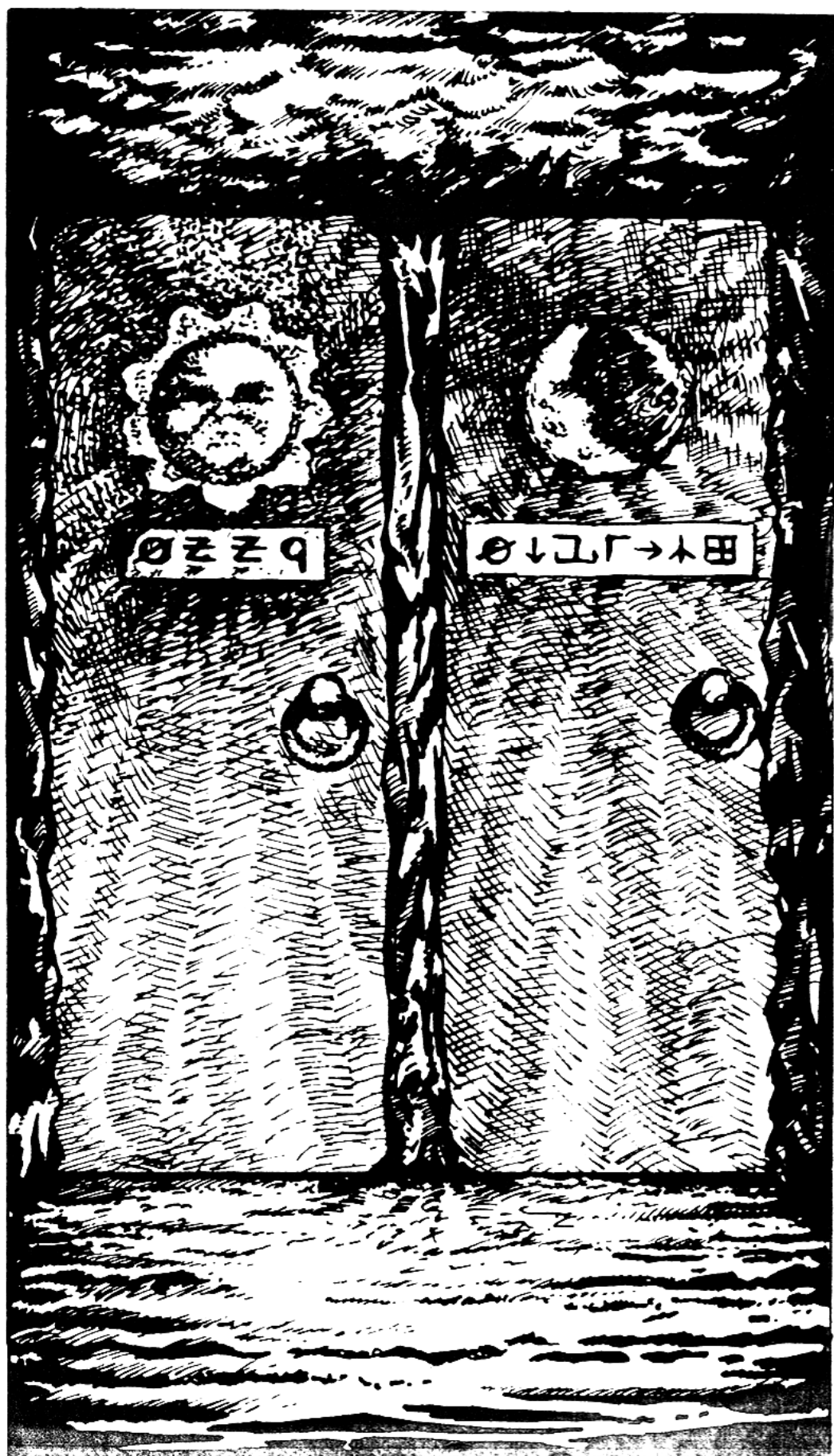
Continuará a seguir pelo corredor?

Volte para **17**

67

O capitão sorri quando você estende o ouro para ele, e diz que espera que você goste da jornada no rio. Vocês se apertam as mãos e vão para fora da cabine (vá para **102**).





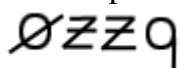
68

Você golpeia furiosamente a fechadura até que ela finalmente cede. A porta abre para um corredor, no qual você anda até encontrar duas portas no final. Uma porta tem um símbolo do sol em alto-relevo, e a outra apresenta o símbolo da lua. Há também signos estranhos talhados abaixo tanto do sol quanto da lua. Você:

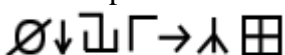
Lançará o encanto de

Ler Símbolos (se for capaz)? Vá para **255**

Abrirá a porta do Sol? Vá para **243**



Abrirá a porta da Lua? Vá para **273**



69

Você enfia a mão na mochila e dá a sineta para o alegre Gnomo. Ele então abre uma caixa de flandres, tira de lá uma bolsa de seda púrpura e a joga para você. Você abre a bolsa e tira de lá uma braceleira de prata incrustada com uma grande esmeralda. Você a coloca no braço que manuseia a espada e diz adeus ao Gnomo. Vá para **384**.

70

Você andou somente por cerca de 1 hora quando o sol começa a se pôr. A areia do deserto plano não oferece qualquer abrigo, e você é obrigado a dormir desprotegido. A noite passa sem incidentes e rapidamente você retoma seu caminho. Pela metade da manhã, sua sede é grande, e você anseia por água. Você procura à sua volta e, repentinamente, vê uma planta verde e bulbosa, coberta de espinhos afiados e parecida com um cacto pequeno e redondo. Se você desejar cortar a planta com sua espada, vá para **120**. Se você quiser e souber lançar o encanto de Criar Água, vá para **345**. Se você quiser somente se apressar em direção ao sul, vá para **192**.

71

Os Discípulos Negros não acreditam em sua história e se aproximam para atacar com as foices. Vá para **188**.

72

O deserto esquenta, e logo você começa a se mover com dificuldade sob o sol branco. Não muito longe dali, em direção ao oeste, você vê um agrupamento de árvores, e pássaros grandes voam acima delas. Se você desejar andar em direção às árvores, vá para **142**. Se preferir continuar andando rumo ao sul, volte para **39**.

73

Leesha parece surpresa por você ter conseguido invadir-lhe o templo secreto e derrotar todos os guardas. Ela se levanta do divã e anda em sua direção, erguendo um objeto negro e brilhante, em forma de meia-lua. Se você desejar lutar com ela usando seu dente de Verme da Areia Gigante, vá para **219**. Se você quiser atacá-la com sua espada, vá para **282**.

74

Você anda no túnel e percebe que o chão começa a inclinar-se para baixo. Ele finalmente leva você à beira de um cômodo inundado. A água jorra no cômodo através de uma cabeça de leão colocada na parede. Há uma saliência acima da superfície da água na parede oposta, e o túnel continua adiante dela. Você meneia os ombros e entra na água espessa. Você está dentro d'água até a cintura quando um comprido tentáculo rompe na superfície. A água começa a agitar-se quando o monstro começa a rondar, sentindo que a comida está por perto. De repente, um outro tentáculo se enrola em sua perna e tenta puxá-lo para baixo d'água. Você tira a espada e começa a golpear cegamente seu atacante. Se você estiver usando a Pulseira de Escamas de Sereia, vá para **396**. Se você não a estiver usando, volte para **13**.

75

A maldosa Harpia cai sobre você com as garras afiadas como navalhas.

HÁRPIA

HABILIDADE

ENERGIA

8

5

Se você ganhar, parta novamente para o sul, mantendo os olhos bem abertos em relação a outras criaturas hostis (vá para **86**).

76

Você se afasta da água, tentando escapar das exalações que o fazem passar mal. Quando finalmente é capaz de levantar, você se dirige de volta ao corredor tão rapidamente quanto pode. Vá para **364**.

77

Quando você acaba de passar pelos cacos de vidro, não há mais ninguém à vista. O corredor se estende por sob um arco de pedra à esquerda. Quem quer que tenha jogado a garrafa não correu em direção ao arco, de modo que você continua em frente. O corredor finalmente termina numa encruzilhada em T. e você compreende que não é provável que encontre seu agressor agora. Imaginando se não seria, talvez, Malbordus tentando enervá-lo, você pondera que caminho tomar. Se você desejar ir pela esquerda, vá para 250. Se preferir ir para a direita, vá para **333**.

78

Não muito longe, ao longo da praia, você vê uma fileira de coqueiros e toma seu caminho em direção a ela. Você encontra dois cocos no caminho e os abre com a espada. Depois de engolir a água, você devora a polpa macia e branca e se deita na sombra para descansar. Some 3 pontos de ENERGIA. Inspeccionando seus pertences, você descobre que a água do mar havia passado pelo papel parafinado que embrulhava suas Provisões. Jogue um dado e desconte o número obtido de suas Provisões. Se o número que você obteve for maior ou igual a 3, desconte também 1 ponto de SORTE. Quando afinal se sente bem o bastante para caminhar, você se levanta e decide que caminho tomar. Se você desejar andar para o leste, em direção ao interior, vá para **327**. Se preferir andar para o sul, ao longo da costa, vá para **151**.



79

A porta abre para uma câmara iluminada à luz de velas, com forte cheiro de mofo. O chão está coberto por dejetos - restos de comida apodrecida, emaranhados de cabelo, cinza, dentes e excrementos de animais. Quando a porta fecha atrás de você, a porta em frente se escancara, e um mutante de um olho só arrasta-se para dentro do cômodo, brandindo um bastão de prata. O bastão dispara um raio de luz branca que produz uma mancha negra no chão junto do seu pé. O sol se pôs do lado de fora, e o Horror Noturno rasteja pelos corredores de Vatos à procura de uma presa. Se você deseja usar a espada contra essa repugnante criatura, vá para **85**. Se preferir procurar em sua mochila por alguma outra arma, vá para **309**.

80

O corredor logo vira à direita de novo, e você alcança uma porta de ferro na parede à direita. A distância você pode ver luzes cintilantes que dançam na escuridão do corredor. Se você quiser abrir a porta de ferro, vá para **153**. Se desejar investigar as luzes que se movimentam, vá para **339**.

81

O sol da tarde continua a castigar sem piedade, causando ondas de calor que reverberam sobre a areia crestada. Sua boca e sua garganta parecem ter sido assadas num forno de barro, e você começa a sofrer as conseqüências da desidratação. Desconte 4 pontos de ENERGIA. Desesperado para encontrar logo água, você se apressa resolutamente (volte para **24**).

82

Há um rolo de papel dentro do porta-jóias com uma mensagem escrita com sangue seco. Ela diz: "O mensageiro da Morte espera por você." Um arrepio percorre-lhe a espinha a este pensamento, e você rasga o papel em pedacinhos. Arremessando o pequeno cofre contra a parede, você olha em torno de si e decide o que fazer em seguida. Você:

Apanhará algumas gemas?

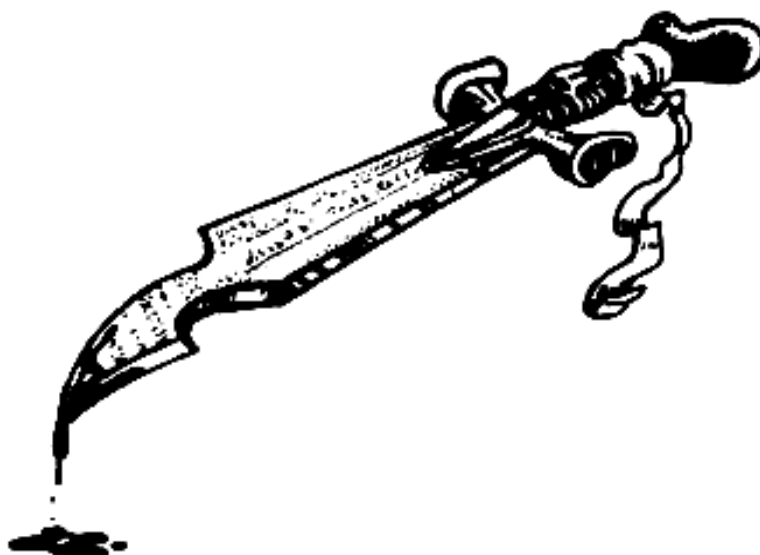
Vá para **143**

Pegará a estatueta do esqueleto de ouro?

Vá para **386**

Deixará o cômodo pela porta oposta?

Volte para **3**



83

O Gnomo está agradecido por você não tê-lo matado. Ele conta que veio parar em Vatos há muitos anos e decidiu ficar. Conta ainda que nada mais é do que um catador de lixo, mas que está realmente feliz. Vatos permaneceu deserta por muitos anos, mas gradualmente homens e outras criaturas a encontraram enquanto procuravam por abrigo, e alguns deles permaneceram. Não há lei em Vatos, e ninguém está no comando, embora os mais poderosos geralmente se imponham. As caravanas que passam são atacadas para obtenção de comida, as investidas sendo organizadas pela Suma Sacerdotisa e seus escravos. Você pergunta se ele ouviu falar em Malbordus, mas ele balança a cabeça, dizendo: "Eu não me interesso muito pelas pessoas. Passo meu tempo catando e recolhendo. Talvez você tenha alguma coisa para negociarmos. Eu daria muito por uma dessas coisas fantásticas para olhar através e ver as outras coisas mais perto do que realmente estão." Se você tiver um telescópio para comerciar, vá para **138**. Se você não tiver o que o Gnomo procura, vá para **321**.

84

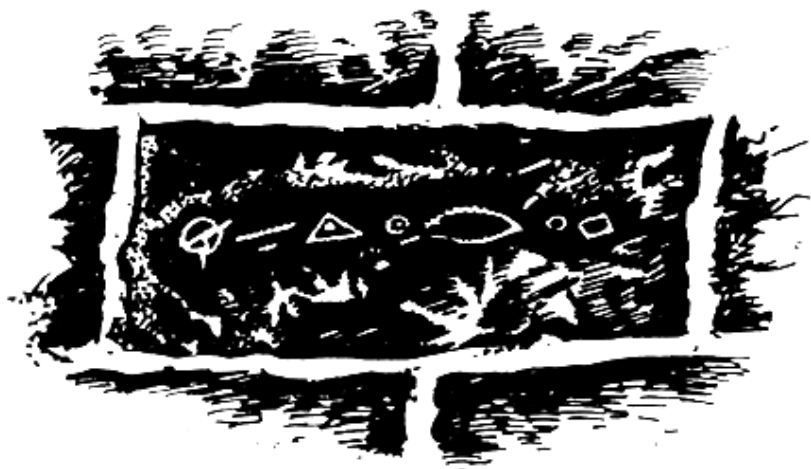
O sol da tarde continua castigando sem piedade, as ondas de calor reverberando na areia crestada. Sua boca e sua garganta parecem ter sido assadas num fomo de barro, e você começa a sofrer as consequências da desidratação. Desconte 4 pontos de ENERGIA. Desesperado para encontrar logo água, você se apressa resolutamente (vá para **303**).

85

O Horror Noturno é um oponente formidável, e é difícil vencê-lo com uma espada.

	HABILIDADE	ENERGIA
HORROR NOTURNO	10	10

Se você vencer uma Série de Ataque, jogue um dado. Se obtiver um resultado entre 1 e 3, seu golpe não feriu a carne morta-viva do Horror Noturno. Se o resultado for entre 4 e 6, seu golpe o feriu normalmente. Entretanto, a cada Série de Ataque que o Horror Noturno vencer, sua ENERGIA será reduzida em 2 pontos, e sua HABILIDADE reduzida em 1 ponto, por causa do efeito de perda de energia vital provocado pelo raio. Se sua HABILIDADE for reduzida a 0, sua vida terá sido completamente drenada e você morrerá. Se você ganhar, vá para **390**.



86

Enquanto você está andando, uma bolsa de couro cai de repente do céu no chão à sua frente. Você abre a sacola e encontra um bilhete de Yaztromo. Ele diz: “Amigo, soube de más notícias Malbodus já está na sua frente. Mas olhe para cima, pois o SOCORRO está vindo para ajudar você a alcançá-lo”. Obedecendo, você olha para cima e, inicialmente, pensa que uma outra Harpia está sobre você, mas então percebe que se trata de uma águia gigante, deslizando no ar. A águia descreve círculos sobre você e, então, pousa com graça e sem esforço. Satisfeito com o interesse do velho Yaztromo por sua vida você sobe no dorso da águia. Logo está voando, viajando rápido para o Deserto dos Crânios. Entretanto, sua boa sorte é rapidamente quebrada quando você escuta um guincho agourento acima de você. Como um mergulhão gigante, um horrível Pterodáctilo investe contra a águia. Se você estiver carregando arco e flecha, vá para **132**. Se souber e desejar lançar o encanto da Flecha Mágica, volte para **36**. Se não possuir uma arma de arremesso, vá para **363**.

87

O artefato parece inofensivo jogado no chão, mas você suspeita que destruí-lo não será uma tarefa fácil. Se você estiver carregando um martelo de guerra, vá para **362**. Se não tiver essa arma, vá para **193**.

88

A. porta dá para uma peça desprovida de móveis, exceto por dois porta-jóias de pedra abertos no chão. Está estranhamente frio na peça, e a luz é muito fraca. No canto, você encontra uma taça de barro com um coração gravado no interior. Você coloca a taça dentro da mochila e deixa a sala pela mesma porta que entrou, já que não há outra saída. Você faz o caminho de volta pelo corredor e pela última encruzilhada. Vá para **250**.

89

Você olha à sua volta, mas o velho não está em lugar algum. Revistando minuciosamente os bolsos dos ladrões, você encontra um pequeno telescópio de metal e três botões de prata. Depois de guardar seus achados, você se prepara de novo para procurar um lugar para ficar (vá para **379**).

90

Você mal acaba de se lançar através do buraco na porta, quando o teto de pedra encosta no chão com um estrondo surdo. Você se ergue e examina a sala na qual se jogou. Volte para **2**.

91

Outro túnel sai daquele que você está percorrendo, de modo que você tem outra opção de direção a tomar. Se você desejar seguir em frente, vá para **347**. Se preferir virar à esquerda, ao longo do novo corredor, volte para **59**.

92

Quando acorda, você se sente terrivelmente fraco. Ao sentar-se, você vê pegadas na areia - e não foi você que fez. Você verifica apressadamente sua mochila e descobre que todo o Ouro foi roubado. Maldizendo a sorte, você se dirige novamente para o sul (volte para **70**).



93

A porta se abre para um salão cujas paredes estão cobertas por armas e armaduras. Do outro lado do salão há um altar erguido sobre um pedestal, onde três homens de pele pálida vestem cerimoniosamente túnicas marrons. Um deles vê você e sinaliza para os outros. Cada qual pega uma foice e avança em sua direção. Eles são os Discípulos Negros. Se você desejar dizer a eles que veio com uma oferenda para Leesha, a Alta Sacerdotisa de Vatos volte para **11**. Se preferir enfrentá-los, vá para **188**.

94

Depois de ter lançado o encanto (deduza 1 ponto de ENERGIA), você começa a compreender o sentido da forma das conchas. É um aviso! Os próximos 200 metros da praia é terreno sagrado, que não podem ser percorridos por mortais. Fazer isso seria provocar o Demônio da praia. Se você desejar ignorar o aviso e seguir ao longo da praia, volte para **6**. Se preferir continuar sua expedição na direção leste, para o interior, vá para **321**.



95

A luz diminui rapidamente, à medida que você se arrasta pelo túnel, até que você não pode nem ver a sua mão diante do rosto. Você:

Lançará o encanto da Luz (se for capaz)?

Vá para **221**

Continuará a se arrastar no escuro?

Vá para **246**

Vai se arrastar de volta para fora do túnel,
sair da peça e continuar pelo corredor?

Vá para **344**

96

Quando você está justamente passando sob o arco para entrar na câmara situada além, os Homens-Esqueleto brotam do solo. É difícil para você acreditar em seus olhos, enquanto eles avançam lentamente em sua direção. Petrificado de medo, você não consegue impedir que eles enfiem as lanças no seu peito. Você cai de joelhos e estende-se de bruços, o rosto colado ao chão. Sua aventura termina aqui.

97

O elmo foi confeccionado por um hábil ferreiro. Ele propicia a você uma maior proteção. Some 1 ponto de HABILIDADE. Disposto a encontrar o primeiro artefato do Dragão, você vai para o sul pelo corredor. Vá para **140**.

98

Você entra numa sala de chão de mármore vazia, exceto por uma bela cabeça de mulher em bronze situada na parede oposta. Você é surpreendido quando os lábios dela começam a se mover, e você a escuta dizer em voz reconfortante: “Bem-vindo à sala das perguntas! Toda uma era se passou desde que falei com alguém pela última vez. Você está obrigado a responder minha pergunta, ou morrerá. Responda corretamente e será recompensado. Responda de maneira errada e sofrerá. Agora diga-me, quantas Peças de Ouro Leesha dá ao vencedor do torneio de arte?” Se você souber quantas Peças de Ouro constituem o prêmio, vá para esse número. Se não souber responder, vá para **154**.

99

Ao vê-lo, o viajante do deserto desembainha a espada e faz parar seu camelo. Você grita que não quer lutar com ele. Ele diz que está indo ao encontro da caravana de mercadores. Você pergunta se ele tem alguma água de sobra e ele se oferece para vender-lhe um cantil, mas não por dinheiro. Se você puder e desejar negociar seja um botão de prata, seja uma pérola, em troca de um cantil de água, faça os ajustes necessários em sua **Folha de Aventuras**. Depois de despedir-se do viajante do deserto, você parte para o leste mais uma vez (vá para **257**).



100

Depois de apenas uns poucos sorvos do líquido, você se sente terrivelmente mal. Algumas das ervas infundidas no líquido são altamente venenosas. Jogue dois dados e deduza o número obtido de sua ENERGIA. Se continuar vivo, volte para **76**.

101

Um terrível sentimento de culpa sobrevém quando você retira a espada do corpo do homem morto. Você empurra o corpo e vê claramente que se trata de um forasteiro, talvez enviado para ajudá-lo. Você tenta se convencer de, que ele era ou um caçador de tesouros ou um assassino, mas a dúvida persistente não pára de corroê-lo. Desconte 2 pontos de SORTE. Mas você não pode fazer mais nada, a não ser continuar seu caminho. Volte para **80**.

102

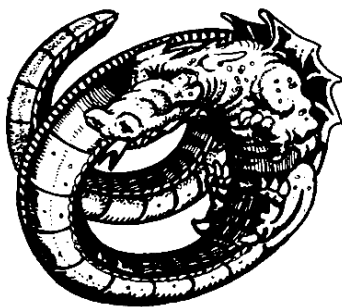
A barcaça não é muito ampla, nem desenhada para transportar passageiros, mas você encontra um rolo de corda grossa onde deitar-se. Depois da longa caminhada, você logo está dormindo profundamente, e não acorda até que alguém da tripulação bate em seu ombro para dizer que Port Blacksand está à vista. Você se levanta e vê a sinistra cidade aumentar no horizonte com a aproximação; 10 minutos depois, você passa sob um grande arco para entrar nos muros da cidade. A tripulação rapidamente faz a amarração da barcaça, obedecendo às ordens frenéticas do capitão, que, obviamente, está ansioso para carregar e zarpar antes que a noite caia. Você se despede de todos e começa a procurar um lugar onde passar a noite. As sombras se estendem enquanto você anda pelas ruas e becos estreitos. De repente, um velho mal trajado salta de uma soleira e diz: “Procurando por uma cama, estrangeiro? Eu conheço um bom lugar que oferece um quarto, sopa e pão por somente 1 Peça de Ouro. Se estiver interessado, siga-me.” Se você desejar pagar e seguir o velho, vá para **332**. Se preferir continuar procurando por sua conta, vá para **379**.

103

Percebendo que você é vulnerável a seus poderes mágicos, Malbordus ergue a espada amaldiçoada e avança confiante. A espada dele tem o poder de paralisar, e somente a sua habilidade de espadachim será capaz de salvá-lo agora.

	HABILIDADE	ENERGIA
MALBORDUS	10	18

Se perder as três primeiras Séries de Ataque, você estará paralisado pela espada do mal, e Malbordus triunfará. O caos reinará sobre Allansia. Se você vencer a batalha sem perder as três Séries de Ataque, vá para **400**.



104

A flecha atinge o grande alvo, mas não mata o Pterodáctilo. Ele guincha e foge, mas mergulha para atacar novamente. Se você desejar disparar outra flecha contra o réptil gigante, vá para **199**. Se preferir permitir que os gigantes voadores cheguem ao fim do combate, vá para **311**.

105

O artista franze o cenho e diz: “Você tem um gosto terrível. Você não distinguiria a diferença entre a arte e um sovaco de Orc.” Se quiser atacar o artista desaforado, vá para **123**. Se preferir deixá-lo em seu trabalho e passar por ele rumo ao corredor, vá para **376**.



106

De repente você observa movimentos na areia, que parecem feitos por um grande lagarto. Quando ele corre para mais perto, você percebe que a cabeça dele é como a de um pássaro, os olhos são grandes e amarelos como os de um sapo. É um Basilisco mortal. Você:

Lutará com sua espada?

Vá para **228**

Lançará o encanto do Fogo?

Vá para **189**

Vasculhará a mochila atrás de outra arma?

Vá para **313**

107

A bolsa nada contém, exceto uma pequena chave de ouro. Você a coloca no bolso e continua sua trilha (volte para **10**).

108

Você anda sem parar sob o sol abrasador do deserto. No final da tarde você percebe pegadas na areia que se dirigem do leste para o oeste, cruzando seu caminho. Se você desejar seguir as pegadas, vá para **205**. Se quiser continuar a andar para o sul, vá para **303**.

109

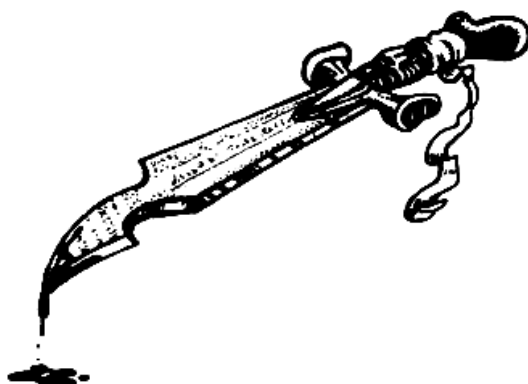
Arrastando-se às cegas, você não enxerga o fio que aciona a armadilha, a qual você dispara acidentalmente com o braço. Uma besta invisível projeta um dardo direto em sua direção. **Teste a sua Sorte**. Se você **tiver** Sorte, volte para **16**. Se você **não tiver** Sorte, vá para **368**.

110

A chave serve para a fechadura, que se abre com um estalo na primeira volta. Segurando o punho da espada, você abre a porta. Volte para **98**.

111

Olhando em torno, você não vê qualquer sinal de vida. No lado oposto da praça há um grande arco de pedra. Parece ser um lugar tão bom quanto qualquer outro para começar a procurar os artefatos do Dragão. Você passa sob o arco em direção a uma escada de pedra que desce para um corredor iluminado por tochas. Enquanto desce com cuidado os degraus de pedra, você imagina onde poderia estar Malbordus. No fim dos degraus, você vê um porta-jóias de ferro. Se quiser abri-lo, vá para **287**. Se preferir continuar a andar em direção sul no corredor, vá para **140**.



112

As uvas têm um gosto tão bom quanto sua aparência, e foram cultivadas para fins especiais. Elas contêm poderes mágicos de cura. Acrescente 4 pontos de ENERGIA. Quando tiver saciado sua fome, continue a caminhada no corredor. Vá para **237**.

113

Você ergue a espada e corre na direção dos Elfos Negros assassinos. Lute com um de cada vez.

	HABILIDADE	ENERGIA
Primeiro ELFO NEGRO	5	6
Segundo ELFO NEGRO	6	5

Se ganhar, você encontrará 2 Peças de Ouro entre os pertences dos Elfos, e pode pegar um de seus arcos e as duas flechas remanescentes. Depois de enterrar o pobre homem morto pelos Elfos, você parte novamente para o sul (vá para **285**).

114

Quando você pronuncia as palavras do encanto, a fechadura abre com um estalo, e você pode empurrar a porta para dentro. Reduza sua ENERGIA em 2 pontos, por ter lançado o encanto, e volte para **88**.

115

O Vento Elemental sopra forte novamente, e mais uma vez você se vê jogado contra a parede, enquanto tenta vasculhar sua mochila. Desconte 2 pontos de ENERGIA. Você tirará de sua mochila:

Um Espelho?	Volte para 27
Uma Tapeçaria Fênix?	Vá para 229
Uma Máscara de Ébano?	Vá para 241
Nenhum desses objetos?	Vá para 312

116

Os raios implacáveis do sol caem sobre você, mas não há qualquer lugar na paisagem desolada que ofereça uma sombra. Se você estiver usando um lenço na cabeça, vá para **289**. Se estiver com a cabeça descoberta, vá para **275**.

117

A porta se abre para um corredor. Olhando à esquerda, Você não vê nada interessante, mas à direita vê luzes cintilantes dançando no fundo do corredor. Curioso para saber por que as luzes dançam, você anda na direção delas. Vá para **339**.

118

Quando você recita o encanto, um dardo cintilante surge na ponta de seu dedo e parte ao encontro da Mosca-Agulha que ataca mergulhando. Ela morre instantaneamente. De imediato, você evoca dois dardos mais e abate os dois insetos gigantes remanescentes. (Lembre-se de deduzir 6 pontos de ENERGIA por ter lançado o encanto três vezes). Vá para **168**.



119

Você caminha através da passagem em arco e sobe uma escada de mármore para dentro de um aposento luxuoso, cujo teto alto se apóia em duas filas paralelas de colunas de mármore. Entre as colunas há um bonito tapete vermelho feito à mão, que leva para outro pequeno lance de escada. No topo dos degraus, estendida num divã semeado de almofadas de cetim, há uma bonita mulher. Ela é abanada por uma feia criatura careca que tem o torso musculoso de homem, mas o rosto é macilento e os olhos são brancos como leite. Você entrou no próprio templo de Leesha. Ela sorri, estala os dedos, e o criado cego avança pesadamente degraus abaixo para atacá-lo.

	HABILIDADE	ENERGIA
CRIADO	8	8

Se você vencer, volte para **73**.

120

Você faz um talho na parte de cima da planta e vê que ela está cheia d'água. Evitando cuidadosamente os espinhos, com as mãos em concha, você retira quantidades de água fresca e rapidamente se sente revigorado. Saciada sua sede, você vai embora novamente para o sul (vá para **377**).

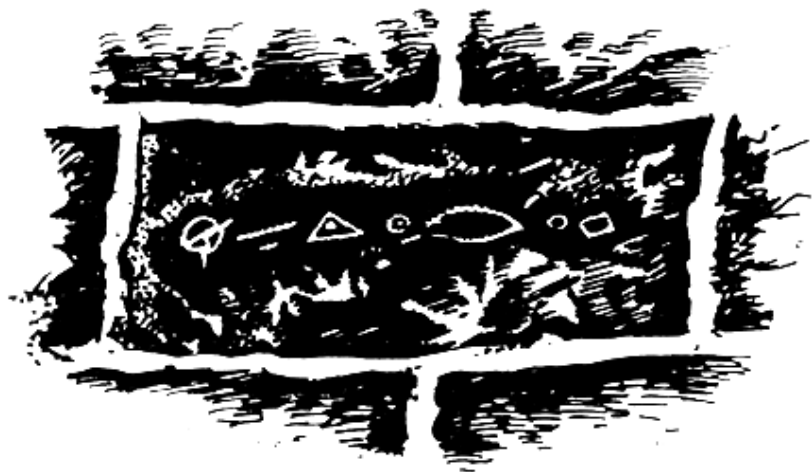
121

O raio de luz o acerta no peito, jogando-o contra a parede. Desconte 2 pontos de ENERGIA e 1 de HABILIDADE, por causa do efeito debilitante. Qual destes itens você retira de sua mochila?

Uma Sineta de Metal?	Vá para 198
Um Dente de Verme da Areia?	Vá para 331
Um Espelho?	Volte para 22

122

Por pouco você não consegue atingir o outro lado do fosso, e despenca da borda nas profundezas escuras. Você cai pesadamente no chão, cerca de 10 metros abaixo, ferindo-se gravemente. Desconte 6 pontos de ENERGIA e 1 ponto de HABILIDADE. Se continuar vivo, vá para **325**.



123

O artista não faz menção de defender-se quando você o golpeia com a espada. Mas, em vez de feri-lo, sua espada se choca contra um escudo invisível. A arma salta de sua mão, dá uma volta e voa contra seu próprio peito, atingindo-o com um barulho surdo. A ponta perfura-lhe o coração, matando-o instantaneamente.

124

Embora fosse ele a tropeçar em você, o homem grita e pragueja até que as três canecas estejam cheias novamente. Ainda outra Peça de Ouro é gasta para pagar a bebida dele, e você começa a se perguntar quanto tempo seu dinheiro vai durar. Desconte 1 ponto de SORTE. Você finalmente se arranja para sair daquele bar agitado e se tranca em seu quarto. Você acorda mal dormido na aurora, coçando loucamente as mordidas inflamadas dos percevejos do colchão de palha. Sem desperdiçar mais tempo no Lagosta Negra, você segue seu caminho pelo cais para o **Belladonna** que, você observa, navega sob a bandeira pirata - a caveira e a cruz de ossos! Andando com cuidado sobre a prancha de acesso, você vai a bordo (vá para **238**).

125

O corredor chega rapidamente a um beco sem saída, embora exista uma escada de mão que leva para um buraco no teto. Se você desejar subir a escada, vá para **329**. Se preferir voltar e refazer seus passos no corredor até a última encruzilhada, vá para **262**.



126

O artefato parece inofensivo jogado no chão, mas você suspeita que destruí-lo não será uma tarefa fácil. Se você estiver carregando um martelo de guelra, vá para **231**. Se não tiver essa arma, vá para **193**.

127

Você deixa o medalhão em brasa cair na areia e vê a grande letra M marcada dolorosamente na palma de sua mão. Felizmente, a mão afetada não é a que manuseia a espada. Desconte um ponto de ENERGIA. Compreendendo que Malbordus deve estar à sua frente, você continua para o sul o mais rápido possível (vá para **159**).



128

A porta abre para uma peça vazia, exceto por uma pilha de ossos caldos num canto. Os arranhões na parede parecem ter sido feitos por garras. Você escuta rosnados vindos de uma pequena passagem em arco na parede oposta. Repentinamente, a porta atrás de você é aberta, e três grandes ossos cobertos de carne são jogados dentro do cômodo, antes que a porta seja batida novamente. Os rosnados se transformam em latido forte e, de repente, um imenso Cão da Morte, babando abundantemente, pula para dentro do cômodo. Ele o vê e ataca.

	HABILIDADE	ENERGIA
CÃO da MORTE	9	10

Se você vencer, vá para **378**.

129

Quando a tempestade de areia finalmente passa, você vê um objeto brilhante emergindo da areia. Você o puxa e descobre que é uma sineta de metal. Você a coloca na mochila e segue adiante em direção ao leste (volte para **26**).

130

Você cai na água com estardalhaço. Você nem mesmo tem consciência de que sua carne amolece e se desprende dos ossos. A água agora parece ácido concentrado, por causa de sua reação ao contato com o sangue da Coisa com Tentáculos. Sua aventura acabou.

131

Você se levanta sobressaltado ao escutar um zumbido profundo vindo do corredor do outro lado da chuva dourada. Há uma porta atrás das cortinas, mas está trancada e não há tempo para abri-la. Se você desejar se esconder atrás das cortinas, volte para **44**. Se quiser enfrentar o que quer que esteja vindo para a câmara, vá para **227**.

132

O Pterodáctilo em mergulho é um alvo difícil de atingir, e você mira cuidadosamente antes de soltar a flecha. Jogue dois dados e some 3 ao total obtido. Se o total for igual ou menor do que sua HABILIDADE, volte para **104**. Se o total for maior que sua HABILIDADE, vá para **254**.

133

Um cheiro forte e ácido se espalha no ar quando a criatura gosmenta conhecida como Come-Ferro começa a digerir seu elmo. Você joga o elmo no chão e corre de volta em direção às escadas, antes que sua espada seja comida. Felizmente, o Come-Ferro não causa dano à carne humana. Desconte 1 ponto de HABILIDADE pela perda do elmo. De volta à peça vazia, você abre a outra porta. Vá para **307**.

134

Consciente de sua medonha situação, você fecha os olhos e corre para o Basilisco com sua espada. Mas a criatura tem outra arma natural - o hálito venenoso. Incapaz de ver para onde correr, você se torna presa fácil para a besta. Logo você jaz inerte, o rosto contra a areia.

135

Enquanto você se atrapalha para destrancar a porta, a chave de cristal cai de seus dedos no chão. Ela se despedaça com o choque, e você sente que tudo está perdido. E quando o teto desce implacavelmente até o chão, ouve-se o terrível ruído de esmagamento de ossos. Sua aventura termina aqui.

136

Yaztromo explica que o encanto da Flecha Mágica fará com que um pequeno e brilhante dardo seja disparado da ponta de seu dedo com precisão mortal contra qualquer alvo. Ele lhe ensina as palavras necessárias para lançar o encanto e diz que isso não exigirá muito de suas forças: somente 2 pontos de ENERGIA a cada vez que usá-lo. Volte para **34**, depois de anotar o encanto e seu custo em ENERGIA na sua **Folha de Aventuras**.

137

A porta leva para um salão, no fim do qual você vê Leesha desaparecendo por outra passagem. Há um ídolo de bronze, com a forma de um cão, no meio do salão. Se você desejar parar e inspecionar o ídolo, vá para **186**. Se preferir seguir Leesha, volte para **47**.

138

Você tira seu telescópio de bronze da mochila e balança-o na direção do Gnomo para provocá-lo. Ele começa a esfregar as mãos e a casquinar de excitação. Ele chuta um capacho para fora do caminho, e começa a puxar um anel de ferro, até então escondido, que está preso a uma das lajes. A laje se ergue e revela uma pequena câmara cheia até a borda de objetos e utensílios acumulados pelo Gnomo através dos anos. Você vasculha dentre eles e mal pode acreditar quando descobre um pequeno Dragão de Cristal. É um dos artefatos que você procura. Você o pega e dá o telescópio ao Gnomo. Despedindo-se dele, você desce a escada de mão e volta pelo corredor, passando a última encruzilhada. Vá para **262**.

139

Se você for capaz de lançar o encanto de Detectar Armadilha, vá para **197**. Se você não conhece esse encanto, vá **179**.





140

Enquanto anda pelo corredor, você sente, de repente, um leve toque no ombro. Vira-se e vê uma criatura horrorosa com roupas esfarrapadas sobre o corpo magro. As cavidades dos olhos e boca estão cheias de um grosso lodo que faz a voz daquilo gorgolejar ao murmurar a palavra “Morte” em seu ouvido. O Mensageiro da Morte então desaparece, mas de alguma maneira você sabe o que aconteceu. O Mensageiro da Morte é um matador sádico que joga com suas vítimas. Ficando sempre à sua frente, ele colocará cada uma das letras da palavra “morte” em vários lugares. Caso você venha a encontrar todas elas, e completar a palavra, o Mensageiro da Morte reaparecerá para se divertir à vista de suas forças minguantes. O assassino mandado por Malbordus deu uma reviravolta inesperada em sua busca dos artefatos. Vá para **330**.

141

Você pega um molho de chaves de metal do cinto do torturador e encontra aquela que serve para abrir os grilhões da vítima. Inicialmente, ele tem medo de você, pensando tratar-se de um truque, mas gradualmente você o convence que não pretende feri-lo. Você descobre que seu nome é Thitta, que ele era criado da Sacerdotisa Leesha e que havia sido pego tentando escapar de Vatos. Ele pergunta por que você estava vagando pelos subterrâneos de Vatos, e você conta a ele sobre Malbordus, a busca e o Mensageiro da Morte. Os olhos dele se arregalam e ele diz: “Eu vi um tipo de capa se materializar repentinamente diante de meus olhos na sala do tesouro, onde estava escondido antes de ser capturado. Eu só vi seu rosto por um momento, era hediondo. Ele colocou alguma coisa dentro de um porta-jóias de ouro e, então, desapareceu novamente.” Thitta recusa a oferta de acompanhá-lo na sua missão, dizendo que ele deve tentar escapar de novo. Você lhe deseja sorte e diz adeus. Vocês saem juntos da peça, mas tomam caminhos diferentes no corredor. Volte para **66**.

142

Ao se aproximar, você percebe que as árvores cercam uma pequena lagoa. Você encontrou um oásis. Se desejar beber água, vá para **337**. Se quiser continuar em direção ao sul sem beber, vá para **207**.

143

As gemas estão insuportavelmente quentes, como se incandescentes ao tato, embora não emitam calor a distancia. **Teste a sua Sorte**. Se você **tiver** Sorte, vá para **152**. Se **não tiver** Sorte, vá para **338**.

144

Você parece pairar no ar durante horas, mas finalmente atinge o outro lado do fosso. Você não perde tempo e continua em frente. Vá para **152**.

145

O raio de luz passa por cima de sua cabeça e chamasca a parede atrás de você. Que item você tirará da mochila?

Uma Sineta de Metal?

Vá para **198**

Um dente de Verme da Areia?

Vá para **331**

Um Espelho?

Volte para **22**

146

Você diz ao capitão que não oferecerá mais do que 2 Peças de Ouro para ele. Ele despreza sua oferta, mas, depois de poucos minutos de barganha, você concorda com um pagamento de 3 Peças de Ouro. Você cumprimenta o capitão, paga e sai da cabine (volte para **102**).

147

Incapaz de decifrar os símbolos, você decide perseguir quem quer que tenha jogado a garrafa contra você. Volte para **77**.

148

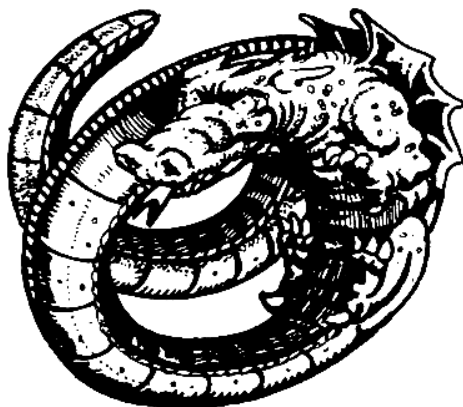
Uma figura magra em roupas esfarrapadas se materializa de repente diante de você. Você começa a se sentir fraco e cai de joelhos; você sente que o Mensageiro da Morte se rejubila com sua morte lenta. Você perdeu a chance de destruir os artefatos do Dragão, e Malbordus triunfará. Você falhou em sua missão.

149

A luta terminou, seus dois braços estão enlaçados pelos tentáculos do Abocanhador da Areia. Você é lentamente mastigado para a goela escancarada para ser lentamente digerido. Sua aventura chega a um terrível fim.

150

O teto baixa velozmente, e você tem que se agachar enquanto tenta encaixar a chave de cristal na fechadura. **Teste a sua Sorte**. Se você **tiver** Sorte, vá para **209**. Se você **não tiver** Sorte, volte para **135**.



151

Não muito longe na praia, você repara numa estranha forma na areia, constituída por centenas de conchas de mariscos. No centro das conchas, cravada de viés no chão, há uma lança adornada com penas de aves marítimas. Você:

Continuará andando ao longo da praia?

Virará para leste, para o interior?

Lançará o encanto de Ler Símbolos (se você souber)?

Volte para **6**

Vá para **327**

Volte para **94**



152

Na penumbra do corredor iluminado por tochas, você vê uma horrível criatura pairando no ar e bloqueando seu caminho. Ela é redonda, com um grande olho no centro da pele escamosa e verde-escura coberta por espinhos. O Fura-Olho flutua em sua direção, tentando mesmerizá-lo com o olhar hipnótico e furá-lo com os espinhos. Se você desejar enfrentar o matador com sua espada, vá para **236**. Se preferir examinar a mochila para ver se tem alguma coisa que possa usar, vá para **387**.

153

A porta se abre para um cômodo iluminado por tochas na parede. Se você quiser andar através do chão empoeirado até uma passagem em arco que fica na parede oposta, vá para **261**. Se preferir continuar ao longo do corredor em direção às luzes cintilantes, vá para **339**.

154

“Estou desapontado com você, guerreiro”, continua a cabeça falante, “eu esperava mais”. Uma fumaça verde começa a brotar da sua boca e você começa a entrar em pânico. Antes que você possa alcançar a porta, a fumaça começa a rodopiar em torno de seu rosto, desorientando-o. Desconte 3 pontos de HABILIDADE e 4 pontos de SORTE. Quando finalmente a fumaça se dissipa, a cabeça de bronze está imóvel e silenciosa. Você anda para fora da peça, subindo o corredor. Volte para **17**.

155

Você esmaga o escorpião sob sua bota e continua a retirar as pedras. No meio delas, você encontra um pequeno saco de algodão branco fechado em volta de um objeto esférico. Se você quiser desamarrar o saco, vá para **349**. Se preferir deixar o saco amarrado entre as pedras e continuar em direção ao sul, volte para **39**.

156

Dentro do pote você vê uma pata seca e enrugada, mais ou menos do tamanho de uma pata de macaco. Você:

Pegará a pata?	Vá para 318
Abrirá a tampa do pote branco?	Volte para 14
Abrirá a tampa do pote vermelho?	Vá para 183
Andará através da câmara em direção ao arco na parede oposta?	Volte para 20

157

O corredor acaba repentinamente numa encruzilhada em T. Se você desejar ir para a esquerda, vá para **175**. Se preferir virar para a direita, vá para **353**.

158

Você cerra os dentes e retira o dardo do ombro. Arrasta-se dolorosamente dentro do túnel que, finalmente, abre para uma peça empoeirada, iluminada por tochas na parede. Volte para **43**.

159

O dia passa lentamente, e você progride com rapidez por entre a vegetação mirrada. Quando finalmente está muito escuro para caminhar, você encontra abrigo num grupo de rochedos. Jogue um dado. Se obtiver o número 1, vá para **398**. Se obtiver qualquer outro número, volte para **15**.

160

Há uma sequência de janelas na parede oposta, uma das quais está aberta. Você ouve o estampido de um trovão e se dirige à janela aberta para olhar para fora. A luz forte fere-lhe os olhos, e, embora o sol esteja brilhando, ele é repentinamente eclipsado por uma forma escura no céu. Um imenso Dragão negro voa a grande altura, mas você pode notar um homem de aparência maligna no dorso da criatura. O Dragão urra e você chega a ouvir a gargalhada cruel de Malbordus. O Dragão voa para o norte, e não há nada que você possa fazer para detê-lo. Malbordus conduzirá suas hordas do caos através de Allansia, e o mundo mergulhará nas trevas. Você falhou em sua missão.

161

O mural se estende ao longo da parede por aproximadamente 20 metros e representa uma grande batalha. Uma multidão de Morto-Vivos, incitados a chicotadas pelos desprezíveis Ores, faz recuar um exército de homens e de Anões. O líder dos Morto-Vivos está escondido por uma túnica escura, exceto quanto ao crânio descamado de réptil. Os olhos verdes, maldosos e frios olham fixa e ameaçadoramente desde o mural. Ele parece estar segurando um porta-jóias, talvez sugando para dentro de si o espírito do rei dos homens e dos Anões, para quem a batalha parece perdida. Você está fascinado pelo detalhe do porta-jóias, e maravilhado com sua magnificência. “Você aprecia meu trabalho?”, surge repentinamente a pergunta por trás de você. Você se vira e vê um homem calmamente de pé com vidros de tinta na mão e um pincel atrás da orelha. Ele sorri e parece gostar que você esteja demonstrando interesse pelo trabalho. Você:

Irá atacá-lo?

Volte para **123**

Responderá a sua pergunta?

Vá para **296**

Passará por ele e continuará a andar?

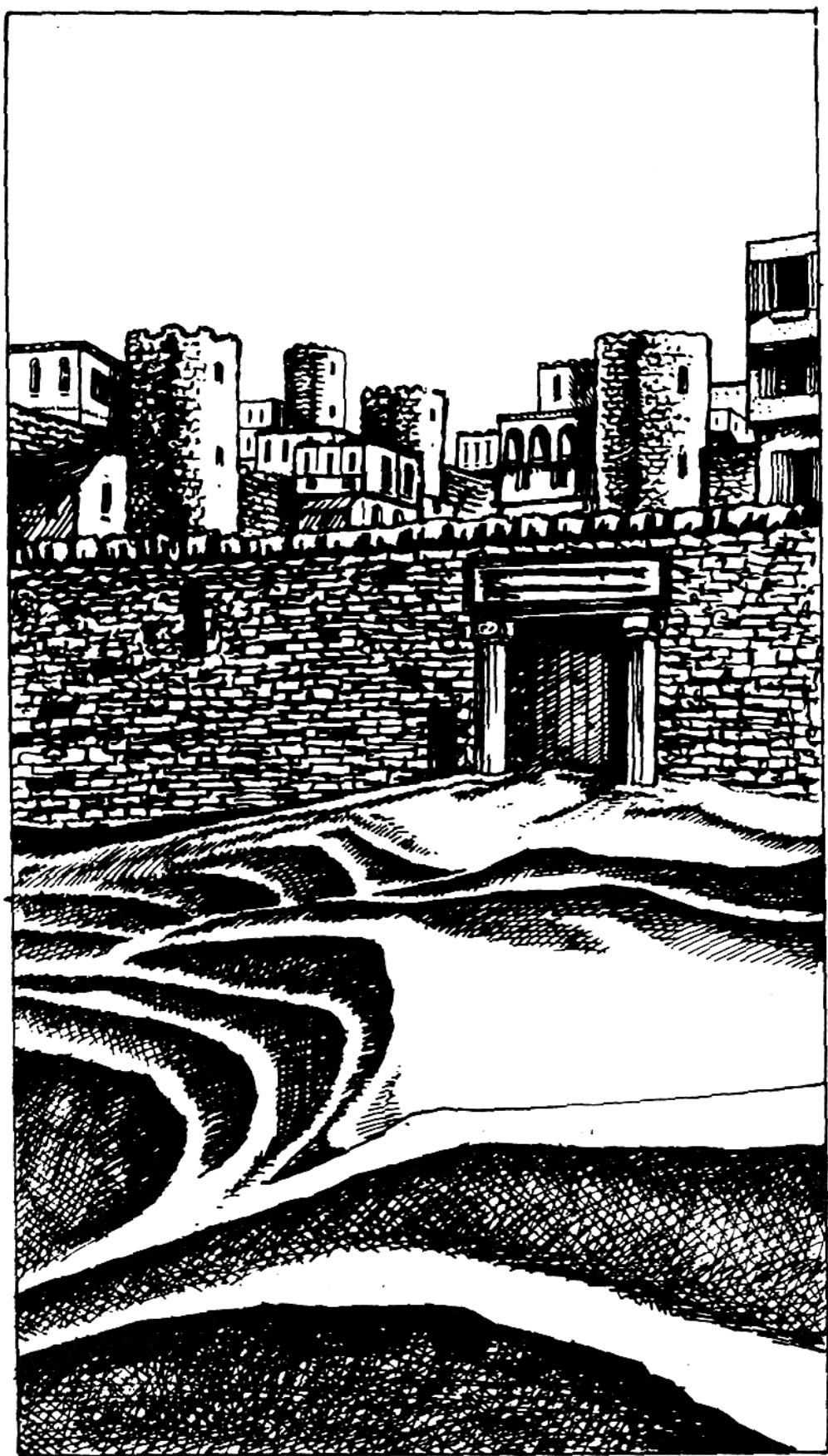
Vá para **376**

162

O corredor vazio vira abruptamente à esquerda. Percorridos 15 metros, você vê uma manopla caída no chão de pedra. Se você desejar colocar a manopla na mão que manuseia a espada, vá para **201**. Se preferir passar por ela e continuar a andar, volte para **56**.

163

Nada de muito importante acontece quando você põe o medalhão no pescoço, mas, sem que você saiba, o medalhão é feito para ser usado no pescoço de vítimas sacrificiais. Desconte 1 ponto de Sorte. Não encontrando nada mais que pudesse interessar, você caminha de volta para a última peça em que entrou e abre a porta externa. Vá para **298**.



164

Olhando fixamente através da reverberação do calor, você vê um alto muro de pedra, a menos de meio quilômetro de distância. Várias torres e telhados de pedra projetam-se acima dele. Quando chega mais perto, você repara que a areia trazida pelo vento se amontoa em quantidade contra o muro, e que nenhuma trilha ou estrada chega até o portão de entrada, parcialmente bloqueado pela areia. “Vatos!”, grita uma voz dentro de você. Se você quiser tentar abrir a porta de madeira próxima ao portão de entrada, vá para **382**. Se você souber e quiser lançar o encanto de Saltar, volte para **54**.

165

A água agora está vermelha forte por causa do sangue. No exato momento em que você está subindo na saliência da margem, a água se torna repentinamente negra, e um vapor acre sobe da superfície. Se você quiser ficar na beira da água para ver o que vai acontecer, volte para **52**. Se preferir se dirigir para o túnel, volte para **91**.

166

A multidão não o impede de desamarraçar a bolsa de ouro que está pendurada no pescoço do pirata morto. Você deixa os espectadores que murmuram e sobe a escada para seu quarto, onde se tranca. Você abre a bolsa e encontra duas Peças de Ouro e uma grande pérola. Você se esforça para dormir mas se levanta na aurora, tresnoitado. Com repulsa, você descobre que está coberto por mordidas inflamadas dos percevejos do colchão de palha. Sem desperdiçar mais tempo no inospitaleiro Lagosta Negra, você segue seu caminho pelo cais para o **Belladonna** que, você observa, navega sob a bandeira pirata - a caveira e a cruz de ossos! Andando com cuidado sobre a prancha de acesso, você vai a bordo (vá para **238**).

167

Todo o seu corpo se arrepia quando um raio de luz serpenteia do bastão e atinge a fechadura da porta. Mas a arma não foi concebida para uso dos mortais, e você sofre as consequências. Desconte 1 ponto de HABILIDADE e 2 pontos de ENERGIA. Você deixa cair o bastão no chão e atravessa a porta aberta para uma outra peça. Volte para **2**.

168

Você passa sobre as Moscas-Agulha abatidas e continua seu caminho. Depois de meia hora de marcha, você tropeça num homem de túnica caído de bruços no chão, o rosto contra a areia. Se você desejar parar para olhar dentro da bolsa de couro presa na mão fechada do cadáver, volte para **107**. Se preferir continuar andando, volte para **10**.

169

Você comprime lentamente o outro botão e vê outro raio de luz ser disparado do bastão. Mas desta vez ele atinge a porta e despedaça a fechadura. Seu corpo se arrepia pela segunda vez, e você compreende que essa arma não foi concebida para ser usada pelos mortais. Desconte 1 ponto de HABILIDADE e 2 pontos de ENERGIA. Você deixa cair o bastão no chão e atravessa a porta aberta para uma outra peça. Volte para **2**.

170

Você puxa corajosamente as cortinas, em parte esperando a revelação de um sinal da morte. Mas há somente uma simples porta de ferro, a qual, quando você gira a maçaneta, se mostra destrancada. Você:

Abrirá a porta?	Vá para 365
Virará à esquerda no corredor?	Vá para 335
Virará à direita no corredor?	Volte para 162

171

Você corre para o lado do Anão e descobre que ele é um enviado de Stonebridge, mandado por Yaztromo. Ele trouxe para você o legendário martelo de guerra de Stonebridge, com o qual você pode despedaçar os artefatos do Dragão. Somente esse martelo de guerra pode destruir os Dragões. Ele também lhe diz que o Mago contou para ele que é vital que o Dragão encontrado mais perto da entrada das catacumbas seja o primeiro a ser destruído. A fala do Anão se torna cada vez mais penosa e finalmente ele desaba no chão. Não há nada que você possa fazer para ajudar o valoroso Anão, mas você se sente mais determinado do que nunca a concluir a missão com sucesso. Segurando o lendário martelo de guerra, você corre através de uma passagem em direção à porta de ferro pela qual Leesha desapareceu. Vá para **314**.

172

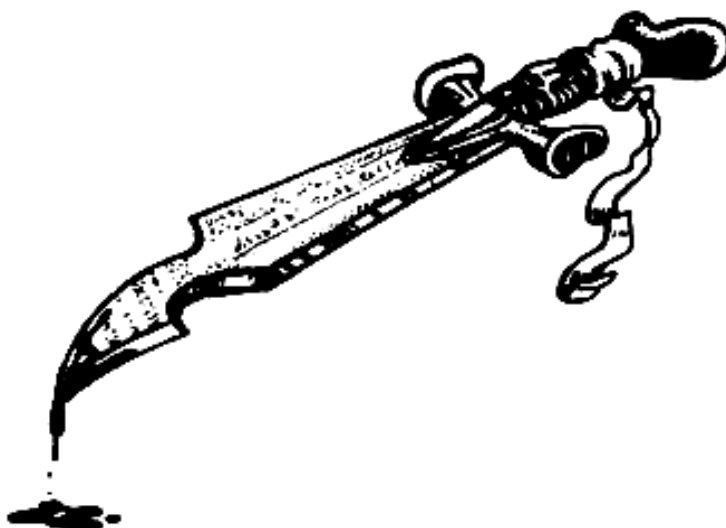
O Golem se choca contra o chão, quebrando-se em muitos pedaços. Passando sobre os cacos de pedra, você abre caminho para a entrada do túnel. Volte para **74**.

173

O capitão ri e diz: “Errado! Tirem o pirata daqui para ser açoitado e jogado por sobre a murada”. Você é imediatamente agarrado e precisa encarar seu destino. Sua aventura acaba aqui.

174

Você começa a gritar com o máximo de sua força para cobrir a cantilena hipnotizante, e ergue sua espada para atacar os Discípulos Negros. Vá para **188**.

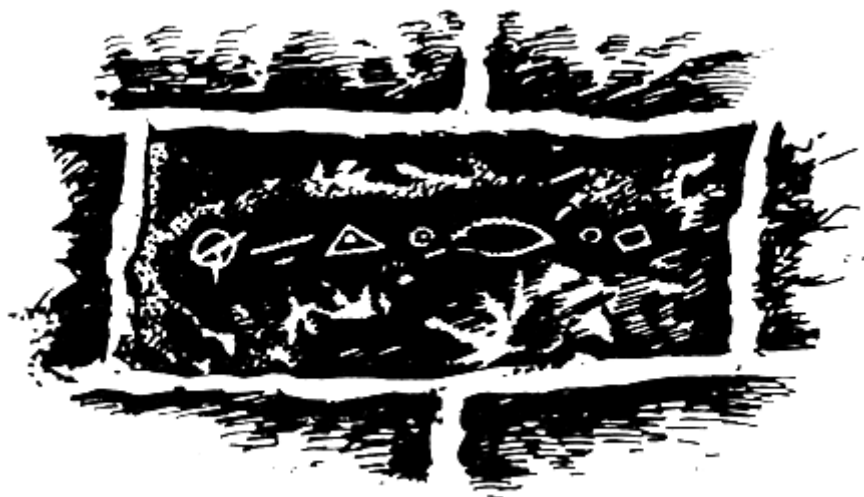


175

Você segue o corredor até que ele dobra em ângulo abrupto para a direita. Ao virar a esquina, você vê uma criatura alta e com aparência de réptil, usando armadura e segurando uma espada curva. O Homem-Lagarto parece estar guardando alguns sacos que estão empilhados contra a parede. Se você souber e desejar lançar o encanto do Sono das Criaturas, vá para **232**. Se preferir lutar contra a criatura com sua espada, volte para **7**.

176

Outro punhado de lama cai do teto em sua cabeça. Se você estiver usando um elmo, volte para **133**. Se não estiver usando, volte para **30**.



177

Você diz as palavras para o encanto do Fogo, e cria uma fogueira grande o suficiente para manter-se aquecido durante a noite. Desconte 1 ponto de ENERGIA por lançar o encanto. À luz da aurora, você retorna sua trilha no deserto (volte para **72**).

178

Utilizando o método que você escolheu para destrancar a porta (se você usou um encanto, deduza 2 pontos de ENERGIA), você cruza a passagem para uma outra peça. Você arremessa o bastão de prata de volta pela porta e percebe o ruído do teto que começa a baixar novamente. Sabendo que está a salvo de ser atacado por trás, você olha em torno do cômodo em que se encontra agora. Volte para **2**.

179

Sem que você saiba, a porta é uma ilusão. Há um fosso em frente da parede onde você acredita existir a porta, e você cai cerca de 10 metros até chegar ao fundo. Jogue um dado e deduza o número obtido de sua ENERGIA. Se ainda estiver vivo, volte para **25**.



180

O velho Mágico olha para você solenemente e diz: “Cada minuto é vital: você precisa começar sua jornada imediatamente. Sem dúvida, Malbordus irá saber sobre sua missão de frustrá-lo e poderá enviar um assassino atrás de você. Meu corvo o conduzirá até o Rio Catfish. A partir de lá, você pode tomar tanto uma embarcação fluvial para Port Blacksand, e daí um navio para o sul, quanto fazer sua jornada por terra para o Deserto dos Crânios. Uma tarefa árdua está diante de você, mas nossos pensamentos o seguirão.” Yaztromo o conduz de volta pela escada em espiral e, daí, para o exterior. De repente, ele solta um assovio estridente; um grande corvo desce rapidamente do topo da torre e pousa em seu ombro. “Agora, corvo, guie nosso amigo até o Rio Catfish e assegure-se de manter uma boa vigilância. A última coisa que queremos é uma emboscada na soleira de nossa própria porta.” Você cumprimenta Yaztromo e assegura que vai destruir os Dragões de Vatos antes que Malbordus possa atingir seu objetivo maligno. Ele sorri e estende para você uma bolsa contendo 25 Peças de Ouro. Em seguida, ordena que o corvo voe para o sul. O corvo crocita e voa. Você se apressa atrás dele, virando-se somente uma vez para acenar para o velho Yaztromo. Andando através da relva alta, um calafrio percorre-lhe a espinha com o pensamento dos assassinos de Malbordus vindo atrás de você. Você viaja resolutamente para o sul, desviando-se somente duas vezes, para se afastar de perigos apontados pelo corvo. Três horas mais tarde, você chega às margens do Rio Catfish, num ponto onde existe uma ponte de cordas. Uma velha barça está atracada no cais sob a ponte, e várias personagens de aparência rude descarregam sacos. Se você desejar atravessar a ponte, volte para **23**. Se desejar comprar sua passagem na barça para Port Blacksand, vá para **213**.

181

O artista ri e diz: “Nunca esperei ser elogiado neste reduto do mal! Não há dúvida de que você foi atraído para cá por uma promessa de grande riqueza da Suma Sacerdotisa Leesha. Eu apostei minha vida na minha reputação. Talvez você não tenha ouvido falar que Leesha é uma grande amante da arte, apesar de suas atitudes terríveis e cruéis. Todo ano ela convida secretamente artistas para apresentarem suas obras dentro da cidade perdida. Descendo o corredor, você verá tapeçarias, e em outros lugares há entalhes em madeira e gravuras. Ela mesma julga os trabalhos sozinha, e o resultado é definitivo, muito definitivo. O vencedor recebe 300 Peças de Ouro, e os perdedores são sacrificados em honra ao Ser das Trevas. Não é preciso dizer que acho que vou ganhar. Ela dá a todos nós um anel de proteção que usamos para que nada de mal nos aconteça enquanto estamos trabalhando. Meu nome é Murkegg, e é um grande prazer conhecê-lo.” Você pergunta a ele se já ouviu falar num homem chamado Malbordus, mas ele nega com a cabeça. Você enfatiza que é muito importante que você encontre Malbordus e pergunta se ele tem algum conhecimento dos túneis e passagens. Murkegg esfrega o queixo e retruca: “Temo não poder ajudá-lo muito, pois passo a maior parte do meu tempo pintando. Tudo que sei é que só se pode ter acesso ao templo interior de Leesha passando por uma cortina de chuva dourada. Talvez esse sujeito que você está procurando esteja sendo recebido por Leesha. Só posso lhe desejar sorte.” Você aperta a mão dele e segue em frente pelo corredor. Vá para **376**.

182

A estocada de sua espada penetra profundamente no olho de seu adversário mortal, fazendo com que ele desabe no chão. Um líquido amarelo repugnante escorre dos olhos dele e corrói o chão de pedra, ao mesmo tempo em que exala vapores tóxicos no ar. Você prende a respiração e passa correndo pelo Fura-Olho à beira da morte. Vá para **340**.

183

O pote está vazio, mas a sorte não está do seu lado. A parte de dentro da tampa do pote tem a letra O escrita com carvão em sua superfície pelo Mensageiro da Morte. Você perde 4 pontos de ENERGIA e 1 ponto de SORTE. Você joga a tampa no chão, mas é tarde demais. Você:

Levantará a tampa do pote branco?

Volte para **14**

Levantará a tampa do pote preto?

Volte para **156**

Caminhará atravessando a câmara na

direção da passagem em arco na parede oposta?

Volte para **20**

184

Você pronuncia as palavras do encanto de Yaztromo, e um dardo cintilante aparece na ponta de um de seus dedos. O dardo parte pelo ar e penetra profundamente no peito da Hárpia em pleno vôo. Ela morre instantaneamente e cai ao chão com um ruído seco. Reduza sua ENERGIA em 2 pontos por ter lançado o encanto. Permanecendo alerta para o caso de outras criaturas hostis aparecerem, você continua na sua jornada para o sul (volte para **86**).

185

O Fantasma apanha a pérola no ar. Rindo da sua tentativa patética de matá-lo, o Fantasma agarra-lhe o braço com a mão livre, e você fica instantaneamente paralisado. Perde por isso 4 pontos de ENERGIA. Quando a sensibilidade retorna a seus membros, o Fantasma já está fora do alcance de seus olhos. Com as pernas enrijecidas pelo túnel, você continua na sua busca. Vá para **190**.

186

Você repara que a boca do ídolo possui dobradiças e descobre que a mandíbula inferior se abre quando você dá um puxão para baixo na orelha esquerda. Dentro da boca do cachorro você encontra um artefato que estava buscando um pequeno Dragão de Ouro. Você o coloca rapidamente no bolso e sai em perseguição a Leesha. Volte para **47**.

187

Quando o navio começa a afundar, toda a tripulação dos canhões corre na direção dos degraus de madeira que conduzem ao convés superior. Na furiosa correria para escapar, você é golpeado atrás da cabeça com um porrete e cai inconsciente no convés, afogando-se a bordo do navio que naufraga.

188

Os Discípulos Negros lançam uivos ao ar ao se movimentarem para atacá-lo. Lute com um de cada vez.

	HABILIDADE	ENERGIA
Primeiro DISCÍPULO NEGRO	9	5
Segundo DISCÍPULO NEGRO	8	6
Terceiro DISCÍPULO NEGRO	9	5

Se você vencer, volte para **41**.

189

Sabendo que um simples vislumbre dos olhos penetrantes do Basilisco é suficiente para matar, você diz as palavras do encanto do Fogo de olhos fechados. Uma muralha defensiva de fogo se ergue em toda a sua volta e segue ardendo até que o Basilisco se canse de esperar e siga em frente. Lançar o encanto custa 2 pontos de sua ENERGIA. Só quando tem certeza de que o Basilisco está bem longe é que você permite que as chamas se apaguem e segue seu caminho (volte para **108**).

190

O túnel finalmente termina numa encruzilhada em T. A passagem no cruzamento demonstra sinais de uso mais freqüente. As paredes são decoradas com murais e tapeçarias, e existem tochas a intervalos regulares para que haja bastante luz. Se você quiser virar para a esquerda na direção dos murais, volte para **161**. Se desejar virar para a direita na direção das tapeçarias, volte para **40**.

191

Quando chega ao final do corredor, você se dá conta de que não era uma cortina cintilante o que você havia visto, mas uma fina camada de chuva dourada que cascadeia de uma série de orifícios no teto para uma vala rasa no chão. O corredor vira para a esquerda no ponto em que a chuva dourada cai e se estende para a esquerda até onde sua vista alcança. Se você quiser continuar caminhando pelo corredor, vá para **249**. Se preferir atravessar a chuva dourada, vá para **354**.



192

À medida que segue em frente, você tem dificuldade para caminhar em linha reta, devido à fraqueza causada pela desidratação. Você perde 4 pontos de ENERGIA. Somente a sua determinação de vencer Malbordus faz com que você continue (vá para 377).

193

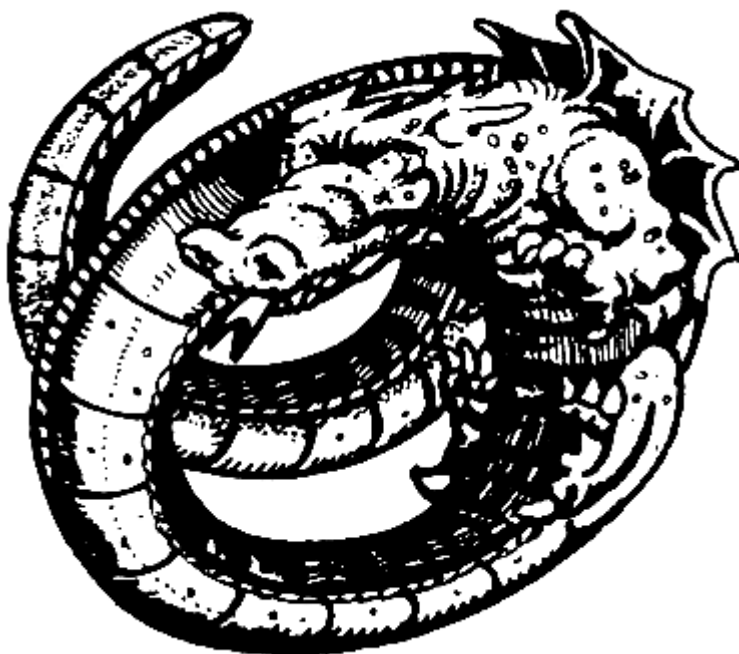
Você desembainha a espada e golpeia com o cabo dela a parte de cima do Dragão. O golpe repica, deixando o artefato incólume. Mas você cometeu um erro fatal ao usar a espada. Suas juntas começam a se enrijecer, e você sente que sua pele está ficando repuxada de encontro aos ossos. Lentamente, todo o seu corpo se petrifica até você se transformar em apenas uma estátua de pedra sem vida. Sua aventura termina aqui.

194

Yaztromo explica que seu encanto do Idioma permitirá que você compreenda qualquer criatura com a qual tente se comunicar, qualquer que seja a língua que ela fale. Ele diz a você as palavras necessárias para lançar o encanto e conta que a energia perdida ao usá-lo é insignificante. Perde-se meramente 1 ponto de ENERGIA a cada vez que ele é lançado. Volte para 34, depois de anotar o encanto e seu custo em ENERGIA na sua **Folha de Aventuras**.

195

Você se concentra para lançar o encanto, tentando apagar as vozes em cantilena da sua mente. O esforço é grande (deduza 1 ponto de ENERGIA), mas você tem êxito, e as três figuras de vestes longas caem ao chão, profundamente adormecidas. Você não perde tempo e anda na direção da passagem em arco na parede atrás do altar. Vá para 341.





196

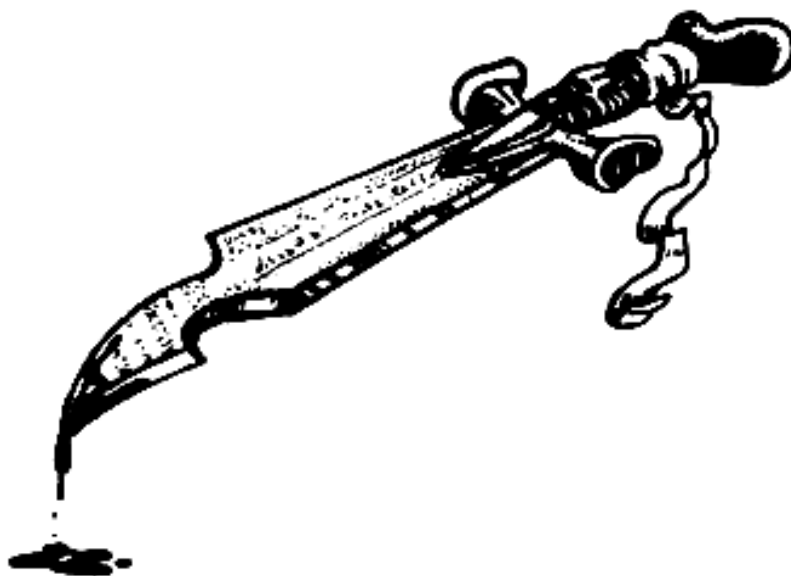
Você está a não mais de 10 metros da tenda quando, subitamente, os panos da entrada são puxados por um homem gordo e barbado vestido de amarelo, com os dedos ornamentados por anéis de ouro trabalhados. Ele não tenta ameaça-lo, mas o convida a entrar na tenda: "Forasteiro, você parece estar precisando de um descanso. Por favor, aceite minha hospitalidade. Talvez eu chegue mesmo a tentá-lo para que compre alguns dos meus objetos exóticos." Não pressentindo perigo aparente, você entra e senta-se de pernas cruzadas sobre um tapete. O nômade, cujo nome é Abjul, lhe dá água e comida, o que faz com que você se sinta muito mais forte. Acrescente 4 pontos de ENERGIA. Abjul então sorri e diz: "Agora, o que você comprará meu amigo?" Ele entra em louvações arrebatadas dos bens que tem para vender, os quais você acaba por descobrir que são os seguintes:

Cera de Lacre	2 Peças de Ouro
Ovo de Ônix	3 Peças de Ouro
Enfeite de Besouro de Marfim	2 Peças de Ouro
Pulseira de Escamas de Sereia	3 Peças de Ouro
Espelho de Prata	4 Peças de Ouro
Chave de Cristal	3 Peças de Ouro
Máscara de Ébano	3 Peças de Ouro
Flauta de Osso	2 Peças de Ouro

Se você puder e quiser comprar quaisquer dos objetos de Abjul, faça o ajuste necessário na sua **Folha de Aventuras**. Abjul conta a você que ele acha que Vatos fica na parte sul do Deserto dos Crânios, e você resolve aceitar a informação dele. Agradecendo-lhe a ajuda, você parte para o sul (vá para **389**).

197

Uma voz interior lhe diz para pronunciar as palavras do encanto (desconte 2 pontos de ENERGIA). De repente, você vê que o arco não existe em absoluto. É meramente uma ilusão que esconde um fosso defronte da parede. Você detecta que o outro arco é genuíno e caminha por ele. Vá para **315**.



198

Você toca o sino e vê com prazer quando o Horror Noturno deixa cair o bastão e tenta tapar os ouvidos com as mãos deformadas. Ele se contorce em agonia silenciosa e depois desaba no chão. Mas sua felicidade dura pouco, porque você ouve um som de engrenagens acima de sua cabeça. O bastão de prata, fora das mãos do proprietário, disparou magicamente um mecanismo no teto de pedra, o qual está começando a descer sobre você. Você corre para abrir uma das portas, mas ambas estão firmemente trancadas e não podem ser abertas, mesmo com o encanto de Yaztromo. Você:

Apanhará o bastão de prata?

Vá para **290**

Experimentará uma chave de cristal na porta (se tiver uma)?

Volte para **150**

Tentará abrir um buraco na porta com as chamas de um Encanto do Fogo (se você souber o encanto)?

Vá para **239**

199

Quando você estica a mão para pegar outra flecha na mochila, a águia sobe verticalmente no céu para enganar o Pterodáctilo com uma manobra. Você se agarra nas penas dela para não cair e, ao fazê-lo, deixa cair o arco. Você olha enquanto o arco descreve uma espiral até chegar ao chão, e agora você não pode fazer nada além de esperar o resultado do combate que está prestes a se iniciar (vá para **311**).



200

Não tendo encontrado nada que você ache que poderia matar o Fura-Olho, você resolve confiar na frieza do aço e desembainha sua espada. Vá para **236**.

201

Você não sabe, mas a manopla é amaldiçoada e diminuirá a sua destreza. Você perde 1 ponto de HABILIDADE. Sem ter consciência da sua deficiência, você segue adiante. Volte para **56**.

202

Enquanto vai caminhando, você nota repentinamente o cheiro pungente de ervas no ar. Ele fica cada vez mais forte à medida que você se aproxima do final do corredor, onde há um tanque em forma de meia-lua. Há também uma placa de metal presa à parede com símbolos estranhos gravados, formando a mensagem:

ØZ ΛZΓ Ø←→Λ† . Você:

Lança um encanto de Ler Símbolos (se você for capaz)?

Volte para **37**

Bebe um pouco do líquido das ervas?

Volte para **100**

Lava seus ferimentos com o líquido das ervas?

Vá para **269**

Caminha de volta pelo corredor?

Vá para **364**

203

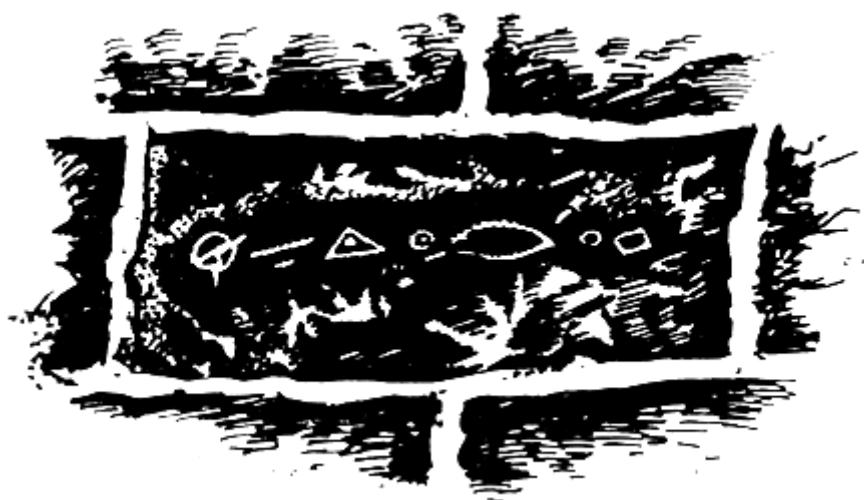
“Vou mostrar a você quem é desastrado”, rosna o homem de pavio curto, enquanto atira as canecas no seu rosto. Você perde 1 ponto de ENERGIA. Se quiser lutar com o homem, volte para **45**. Se preferir guardar a sua raiva para Malbordus e sair rumo ao seu aposento, vá para **251**.

204

O artefato parece inofensivo jogado no chão, mas você suspeita que destruí-lo não vai ser coisa fácil. Se estiver carregando um martelo de guerra, volte para **9**. Se não possuir essa arma, volte para **193**.

205

Em pouco tempo, você chega até o corpo de um homem caído de bruços na areia. Não há sangue ou qualquer outro sinal de que ele tenha sido atacado, mas ainda assim ele está morto, apesar de ter uma lata de água quase cheia. Há uma expressão de agonia no rosto do morto, como se ele tivesse testemunhado algo inexplicavelmente terrível. Nada dentre os pertences do homem tem utilidade para você, a não ser a lata de água. Você a coloca na mochila e se dirige novamente para o sul (vá para **303**).





206

A porta dá para um aposento repleto de todo tipo de instrumentos de tortura. Os gritos vêm de um homem que está pendurado no teto pelos pulsos, e o riso vem do torturador, um homem de capuz e peito nu que tem nas mãos um ferro de marcar fumegante. Se você quiser ajudar o infeliz cativo, vá para **328**. Se preferir deixá-lo à mercê do algoz e continuar pelo corredor, volte para **66**.

207

Você repentinamente tropeça numa grande pilha de rochas em parte ocultas pela areia trazida pelo vento. Se quiser inspecionar as rochas, vá para 375. Se preferir passar direto por elas, volte para **39**.

208

Ao pronunciar as palavras do encanto (desconte 1 ponto de ENERGIA), os símbolos começam a fazer sentido. Tarde demais você se dá conta de que é uma maldição de azar, tirada do túmulo de uma Múmia. Você perde 4 pontos de SORTE. Furioso, sai na perseguição de quem quer que tenha atirado a garrafa em você. Volte para **77**.

209

A chave gira na fechadura, e você consegue abrir a porta bem no momento em que o teto alcança a altura da maçaneta. Você engatinha pelo pequeno espaço e examina o aposento em que se encontra. Volte para **2**.

210

Não há alternativa, a não ser tentar forçar a porta com sua espada. Quando começa a golpear a fechadura, você se dá conta de um som sibilante que vem do outro lado da porta. De repente, a porta é aberta por dentro, e você se depara com uma estranha criatura, com corpo de serpente e a parte superior do tronco de aparência humanóide, a qual está protegida por uma armadura. As Serpentes-Guardiãs são assassinas violentas, e você é forçado a puxar sua espada, na tentativa de sobreviver.

	HABILIDADE	ENERGIA
SERPENTE-GUARDIÃ	10	10

Se você vencer, volte para **42**.

211

Os Homens-Esqueleto são fanáticos que sempre lutam até a morte. Eles serão difíceis de derrotar.

	HABILIDADE	ENERGIA
Primeiro		
HOMEM-ESQUELETO	9	6
Segundo		
HOMEM-ESQUELETO	9	8

Lute contra um de cada vez. Se você vencer, volte para **53**.

212

Você encontra uma pequena caixa de prata dentro da alcova que tem uma pequena efígie de um Dragão gravada na tampa. Alguma coisa do lado de dentro chacoalha quando você sacode a caixa. Se quiser abrir a caixa, volte para **29**. Se preferir recolocar a caixa na alcova, caminhe de volta pelo túnel e vire à direita pela outra ramificação. Volte para **59**.

213

Depois de observar o corvo voando de volta na direção da torre de Yaztromo, você segue o caminho para o cais e anda confiantemente até o primeiro marinheiro que encontra. Você pede para falar com o capitão. Ele olha para você desconfiado e, depois de um longo intervalo, diz: “Siga-me.” Ele o conduz à barcaça e bate hesitantemente numa das portas da cabine. Uma voz ríspida grita: “Entre!” O marinheiro abre a porta e faz um gesto para que você entre na cabine. Você avança e vê um homem corpulento, vestindo roupas que já conheceram dias melhores. Ele pergunta o que você deseja, e você lhe diz que quer comprar uma passagem para Port Blacksand. “Qualquer pessoa que está disposta a pagar para ir para a cidade dos ladrões deve estar ou desesperada ou louca”, ele diz, rindo. “Isso custará 5 Peças de Ouro!” Se quiser pagar ao capitão o preço que ele está pedindo, volte para **67**. Se desejar barganhar, volte para **146**.



214

Depois que você coloca a moeda no orifício, um painel se abre na porta, revelando, para seu grande horror, a letra T escavada no lado oposto. O Mensageiro da Morte desferiu mais um ataque. Você perde 4 pontos de ENERGIA devido ao choque. Você maldiz o jogo maligno e sai porta afora. Vá para **268**.

215

Você pronuncia as palavras do encanto (desconte 3 pontos de ENERGIA) e salta por sobre o fosso com facilidade. Aterrissando suavemente do outro lado, você parte em frente pelo corredor. Volte para **152**.



216

A porta abre para um depósito de loja repleto de vasos, urnas, tapetes, caixas, almofadas e arcas. Quando você entra, a porta se fecha com força atrás de você, e uma fera musculosa e com chifres subitamente surge de dentro de uma das urnas e começa a cuspir fogo em você. O Demônio é o guardião do depósito, e você terá que enfrentá-lo.

	HABILIDADE	ENERGIA
DEMÔNIO	6	8

Além do ataque do Demônio com as unhas e dentes, jogue mais um dado a cada Série de Ataques por causa do hálito de fogo. Se o resultado for 1 ou 2, ele o queima e faz com que você perca mais 1 ponto de ENERGIA. Se o resultado for de 3 a 6, você evita a chama. Se vencer, vá para **233**.

217

Você torna um longo gole de urna água deliciosa, saboreando o breve momento em que sua boca não parece estar tão seca quanto a areia do deserto à sua volta. O sol da tarde continua a castigar com intensidade fazendo com que reverberações de calor bruxuleantes se ergam da areia gretada. Você resiste à tentação de acabar com a água e segue adiante (vá para **303**).

218

No bolso de um dos Homens-Rato, você encontra 3 Peças de Ouro e uma cauda de macaco. Na parede do lado oposto, você vê duas portas em arco e corredores que partem delas. Se for andando pelo arco da esquerda, vá para **315**. Se passar pelo arco da direita, volte para **139**.

219

A expressão facial de Leesha muda subitamente da superioridade tranqüila para uma imagem de horror. Invulnerável às armas comuns, a única fraqueza dela é a superfície afiada de um dente de Verme da Areia Gigante. Ao ver sua arma, ela foge do templo por uma porta na parede atrás do divã. Se você quiser abrir a arca ao lado do divã, vá para **265**. Se preferir correr pela porta em busca de Leesha, volte para **137**.

220

Quando acorda, você se sente terrivelmente fraco. Mas a idéia de que Malbordus pode estar agora à sua frente faz com que você se levante. Com uma determinação sombria, você cambaleia rumo ao sul (volte para **70**).

221

Você pronuncia as palavras do encanto (desconte 2 pontos de ENERGIA), e o túnel fica imediatamente iluminado por uma luz mágica. Você segue engatinhando e vê uma besta de guerra presa à parede mais adiante no túnel, engatilhada por um fio 2 metros mais à frente. Você passa por cima do fio sem disparar a armadilha e se esgueira para transpor a besta engatilhada. O túnel finalmente se alarga num aposento empoeirado iluminado por tochas presas à parede. Volte para **43**.

222

As garras penetram profundamente na sua carne e tiram-lhe sangue. A pata do macaco é amaldiçoada e suga o espírito de todos a não ser o dos Mortos-Vivos. Você perde dois pontos de HABILIDADE. Você se livra da pata atirando-a de volta ao pote. Você:

- | | |
|---|-----------------------|
| Levanta a tampa do pote branco? | Volte para 14 |
| Levanta a tampa do pote vermelho? | Volte para 183 |
| Caminha atravessando a câmara até a porta em arco na parede oposta? | Volte para 20 |

223

Yaztromo explica que seu encanto da luz iluminará qualquer aposento, caverna ou área, seja sua escuridão natural ou mágica. Ele lhe ensina as palavras necessárias para lançar o encanto e diz que a energia gasta para lançá-lo, não é muita: só 2 pontos de ENERGIA a cada vez que você o usa. Volte para **34** depois de anotar o encanto e seu custo em ENERGIA na sua **Folha de Aventuras**.

224

Você pronuncia as palavras do encanto da Luz (descontando seus 2 pontos de ENERGIA), mas o encanto não funciona, e o negrume não se desfaz. Sem que você tenha consciência, a chuva dourada eliminou todos os seus poderes mágicos. Se quiser descer mais para o interior do negrume, vá para **348**. Se preferir subir de volta pelos degraus e abrir a outra porta, vá para **307**.



225

Você desfere um golpe no Fantasma, mas sua espada não encontra resistência. As armas comuns não o afetam, e o Fantasma ri de suas tentativas patéticas de matá-lo. Ele pega no seu braço, e você fica instantaneamente paralisado. Você perde 4 pontos de ENERGIA. Quando finalmente a sensibilidade retorna a seus membros, o Fantasma já está longe do alcance de seus olhos. Caminhando enrijecido pelo túnel, você continua na sua busca. Volte para **190**.

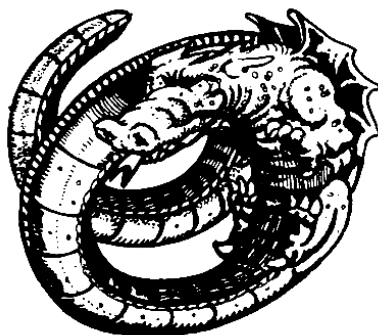
226

Você dá um passo adiante na direção da mancha negra e apanha o medalhão de bronze. Embora ele pareça frio ao contato, você vê com horror que a carne de sua mão está queimando. **Teste a sua Sorte**. Se você **tiver** sorte, volte para **127**. Se você **não tiver** Sorte, vá para **323**.



227

Você fica de pé contra a parede, segurando a espada. Um homem de vestes brancas entra na câmara, carregando um cálice de ouro. Ele está usando uma espécie de turbante branco, preso por um grampo dourado com a forma de uma fênix, com as asas espalmadas sobre a testa dele. Quando o Sacerdote vê o Escravo-Guardião, cai de joelhos e cola o ouvido no peito do homem morto. De repente, ele levanta a cabeça e vê você, depois grita em voz alta: “Barrabang Hinpo Garrabang”. Uma fumaça sobe do cálice de ouro e adquire a forma de um humanóide gordo. O Sacerdote invocou um Vento Elementar para matar você. As bochechas do Vento se estofam, e a força da exalação dele faz com que você saia voando e bata contra a parede. Você perde 2 pontos de ENERGIA. Sua espada não servirá de nada contra o Vento, e você terá que usar alguma outra coisa para combatê-lo antes de ser massacrado até a morte. Se você puder e quiser usar um encanto do Fogo, volte para 32. Se desejar usar alguma coisa que está em sua mochila, volte para 115.



228

Você nem chega a levantar a espada contra o Basilisco, pois um único olhar dos olhos cortantes dele é suficiente para matá-lo.

229

O Sacerdote instantaneamente reconhece a tapeçaria e o significado da Fênix. Ele pronuncia algumas palavras, e o Vento Elementar se recolhe ao cálice de ouro. Tomando consciência de que está com a vantagem, você diz ao Sacerdote que o Escravo-Guardião foi morto porque estava planejando assassinar Leesha. Reconhecendo sua superioridade, o Sacerdote se desculpa pelo ataque injustificável, curva-se e caminha de volta sob a chuva dourada para sair da câmara. Você não perde tempo e puxa as cortinas para abrir a porta. Vá para 336.

230

Você nada furiosamente na direção do vaso de guerra e acena com os braços para chamar a atenção. É atirada uma corda para você, que é içado para o navio do vencedor. Para sua grande surpresa, a tripulação é constituída inteiramente de Anões. O capitão interroga você e outros membros da tripulação do **Belladonna** afundado, os quais também foram trazidos a bordo. Você diz ao capitão que está numa importante missão iniciada na aldeia dos Anões de Stonebridge. O capitão o encara desconfiado, acusando-o de não ser nada além de um pirata desesperado. “Então você diz que iniciou sua missão em Stonebridge”, diz o capitão. “Se isso é verdade, diga-me quem é o rei deles.” Se você responder que seu nome é Gallibran, volte para 173. Se replicar que seu nome é Gillibran, vá para 278.

231

Você ergue o martelo de guerra no ar e desce-o com toda a força sobre o Dragão. A arma repica no artefato, deixando-o incólume. Você escolheu o Dragão errado para destruir. Sente-se subitamente muito fraco, à medida que uma força maligna invisível tenta proteger o artefato. Você perde 1 ponto de HABILIDADE e 2 pontos de ENERGIA. Que Dragão você tentará destruir agora?

O Dragão de Osso?	Vá para 362
O Dragão de Cristal?	Volte para 9
O Dragão de Ouro?	Vá para 247
O Dragão de Ébano?	Vá para 279

232

Pronunciando as palavras do encanto, você observa divertido enquanto o furioso Homem-Lagarto repentinamente cai no chão, dormindo profundamente. Reduza sua ENERGIA em 1 ponto por ter lançado o encanto, e depois volte para **33**.

233

Não há outra maneira de sair do aposento, a não ser por onde você entrou. Se quiser dar uma busca pelo depósito, volte para **64**. Se preferir sair imediatamente e abrir a outra porta no último aposento em que você entrou, vá para **298**.

234

Você toca com a bola de vidro em uma das rochas e a vê partir-se, abrindo-se como um ovo. O pequeno Espírito sai voando, a voz quase inaudível de tão aguda rejubilando-se no máximo de sua potência. Ele agradece repetidamente a você por libertá-lo do encanto de aprisionamento. Ele salpica uma poeira cintilante sobre sua cabeça e diz que isso lhe trará boa fortuna. Some 1 ponto de SORTE. Ele também o aconselha a fazer uma proteção para a cabeça com o saco e o cordão, a fim de que o sol não a prejudique, uma vez que ainda há muito caminho a percorrer até Vatos. Enquanto você começa a rasgar o saco para abri-lo, o Espírito se afasta voando ondulante. Com a cabeça e o pescoço protegidos, você inicia a marcha para o sul (volte para **39**).

235

Já é agora tarde da noite, e os esforços hercúleos do dia o deixaram cansado e sedento. Você encontra uma terrina de água numa das mesas, a qual você esvazia goela abaixo em segundos. Fatigado demais para seguir adiante, você se deita no canto do quarto, nas almofadas macias e convidativas, a fim de descansar. Se você se deixar adormecer, vá para **267**. Se ficar acordado, volte para **131**.

236

Tentando desesperadamente evitar o olhar do Fura-Olho, você golpeia cegamente o ar com sua espada. **Teste a sua Sorte**. Se você **tiver** Sorte, volte para **182**. Se **não tiver** sorte, vá para **299**.



237

O corredor termina numa porta em arco coberta por uma cortina negra. Há um crânio esculpido na pedra acima do arco. Apesar da aparência agourenta, você puxa a cortina e atravessa a passagem em arco. Você entra numa pequena câmara que parece ser o anexo de uma câmara maior, além do arco da parede oposta. Mas sua preocupação imediata é com as duas criaturas que estão de guarda em cada um dos lados do arco. Elas têm corpos humanos e cabeças de esqueleto. Os dois usam elmos estranhos em forma de esfinge. Numa voz áspera, um dos Homens-Esqueleto o encara, dizendo: "Dê boas razões para invadir os domínios de Leesha ou morra." Os dois avançam na sua direção com as lanças apontadas para você. Você:

Lançará um encanto do Sono da Criatura (se você souber)?

Vá para **371**

Dirá a eles que você trouxe um dente de

Verme da Areia Gigante para Leesha (se você tiver um)?

Vá para **294**

Atacará com sua espada?

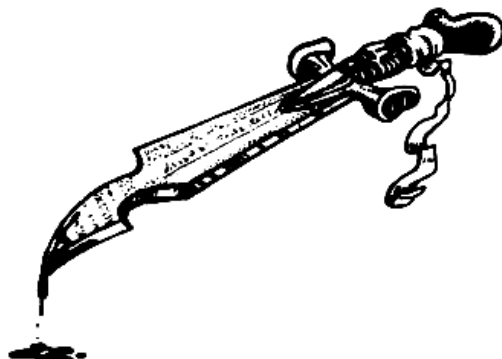
Volte para **211**

238

Você circunda o navio a pé até encontrar Gargo. Ele lhe diz que um dos seus artilheiros foi morto numa briga na taverna na noite anterior e que você terá que assumir o lugar dele. Seu trabalho será carregar o canhão de balas durante a batalha. Você é levado para o convés de baixo e recebe uma rede para dormir. Logo, o **Belladonna** zarpa, e você fica feliz de finalmente estar indo para o sul. No meio da tarde, ouve-se um grito súbito, vindo da gávea: "Navio a estibordo!" O navio fica de repente muito agitado, com a tripulação correndo de um lado para o outro para cumprir suas tarefas. O capitão grita as ordens, e todos correm para os postos de combate. Imaginando quem poderia ser o inimigo, você assume seu lugar junto ao canhão. Você ouve as más notícias de que o inimigo é um vaso de guerra, e não um navio mercante. O barulho subitamente irrompe por toda parte, enquanto as balas dos canhões do navio de guerra explodem contra o **Belladonna**. A ordem de atirar é dada, mas você percebe que o **Belladonna** não é adversário para o navio de guerra. No decorrer da feroz batalha, o **Belladonna** começa a afundar, e você teme por sua vida. Jogue dois dados. Se o total for igual ou maior do que a sua HABILIDADE, volte para **187**. Se o total for menor do que sua HABILIDADE, vá para **308**.

239

O teto abaixa rapidamente, e você já está de quatro no momento em que é lançado o encanto (desconte 2 pontos de ENERGIA). A porta subitamente irrompe em chamas, e você se projeta pela abertura surgida. **Teste sua Sorte**. Se **tiver** Sorte, volte para **90**. Se **não tiver** Sorte, vá para **356**.



240

Quando vê sua espada desembainhada, o Gnomo bate com o cajado no chão três vezes em rápida sucessão. Ele se transforma diante de seus olhos numa serpente sibilante que desliza pelo chão na sua direção.

	HABILIDADE	ENERGIA
SERPENTE	6	6

Se você perder alguma Série de Ataque, vá para **373**. Se vencer sem perder nenhuma Série de Ataque, vá para **270**.

241

Você rapidamente puxa a máscara por sobre seu rosto, esperando repelir o Vento Elementar. Mas isso não tem qualquer efeito, e você é atirado de volta à parede. Perde por isso 2 pontos de ENERGIA. Você tentará:

Um Espelho?	Volte para 27
Uma Tapeçaria Fênix?	Volte para 229
Nenhum dos dois?	Vá para 312

242

Agarrando o Pterodáctilo nas suas garras afiadas, a águia rasga-lhe o pescoço com o bico recurvo e afiado. Os grasnados de agonia do Pterodáctilo vão ficando mais fracos, à medida que o imenso réptil voador despenca para o solo como uma pedra. Você aplaude a valorosa águia enquanto ela continua a voar para o sul. Depois de sobrevoar o Rio Água Branca, você nota que o terreno vai se tornando gradualmente mais árido. Quando você finalmente chega aos limites do deserto, a águia desce para pousar. O crepúsculo chega, e a águia não tem a intenção de voar deserto adentro. Você desmonta e olha em torno, em busca de um lugar para se abrigar, decidindo-se por uma depressão na areia farelenta. Você acorda logo depois da alvorada, mas fica desconsolado ao descobrir que a águia voou de volta para sua moradia. Você fita a paisagem do deserto e não vê nada além de areia nua. Imaginando que destino estará reservado para você nessa imensidão, começa a longa caminhada para o sul. À medida que sobe, o sol vai se tornando desagradavelmente quente. Ao meio-dia, sua boca está gretada, e a sede é insuportável. Se você for capaz de lançar um encanto de Criar Água, vá para **297**. Se não tiver aprendido esse encanto, volte para **81**.

243

A porta abre para um corredor estreito que vai ficando cada vez mais quente à medida que você segue por ele. Você começa a suar profusamente e compreende que não pode seguir adiante. Você se vira para voltar, mas as chamas já começaram a se lançar pelas rachaduras entre as pedras da parede e do chão. Você está aprisionado num corredor de fogo. O sinal sob o símbolo do sol diz MORTE, e a advertência se provou verdadeira. Sua aventura termina aqui.

244

Esperando encontrar alguma coisa que possa ser eficiente contra o Fantasma, você enfia a mão na mochila. O que você jogará no Fantasma?

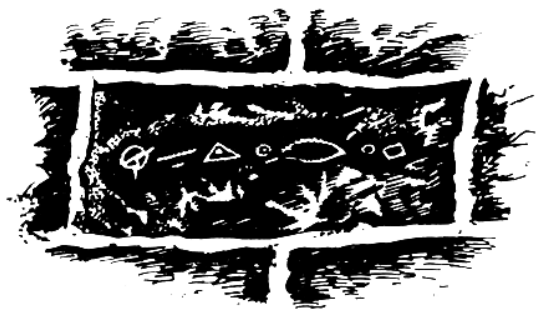
Uma Pérola?	Volte para 185
Um Botão de Prata?	Vá para 350
Um Besouro de Marfim?	Vá para 317
Nenhuma dessas coisas?	Vá para 260

245

Sua espada atravessa o Monstro da Concha facilmente, mas não parece causar-lhe mal. Ele continua a atacá-lo, e você recua sob a barragem constante de golpes. Você perde 4 pontos de ENERGIA. Você se dá conta de que não lhe pode fazer mal. Se quiser fugir, vá para **359**. Se quiser correr para o mar, volte para **51**.

246

Se você puder lançar um encanto de Detectar Armadilha, vá para **388**. Se não conhecer esse encanto, volte para **109**.



247

Você ergue o martelo de guerra no ar e o desce com toda a força sobre o Dragão. Ele repica sobre o artefato, deixando-o intacto. Você escolheu o Dragão errado para destruir. Você subitamente se sente muito fraco, à medida que uma força maligna invisível tenta proteger o artefato. Você perde 1 ponto de HABILIDADE e 2 pontos de ENERGIA. Que Dragão você tentará destruir agora?

O Dragão de Osso?	Vá para 362
O Dragão de Prata?	Volte para 231
O Dragão de Cristal?	Volte para 9
O Dragão de Ébano?	Vá para 279

248

Quando você sussurra as palavras do encanto de Abrir Porta com sua boca gretada, a porta se move lentamente, abrindo para dentro. Desconte 2 pontos de ENERGIA por ter lançado o encanto. Você entra e se vê no meio de uma praça deserta. Volte para **111**.



249

Caminhando ao longo do corredor, você subitamente vê movimentos nas sombras. Uma figura musculosa, usando uma armadura de couro, avança na sua direção. A luz da tocha se reflete nas duas facas longas que ele vem brandindo. Quando a luz incide sobre sua cabeça, você vê que a pele é verde e esburacada, e que tem olhos vermelhos, narinas enormes e uma boca imensa com dentes como agulhas. Numa voz profunda e gutural, ele diz: “Malbordus triunfará, e você morrerá.” O Orc Assassino Mutante foi enviado para matá-lo.

	HABILIDADE	ENERGIA
ORC MUTANTE	11	11

A não ser que você, além da espada, também esteja armado com um punhal, estará em desvantagem contra o assassino treinado com duas facas longas. Reduza sua Força de Ataque em 2 pontos durante cada Série de Ataque. Se você vencer, volte para 5.

250

Você passa por uma porta na parede do lado esquerdo, a qual possui uma moldura elaboradamente esculpida de criaturas pavorosas sendo consumidas pelas chamas. Se você quiser abrir a porta, volte para 128. Se preferir continuar andando vá para 344.

251

Sob as vaias da multidão, você vai caminhando na direção dos degraus. Seguindo o exemplo do homem troncudo, a multidão empurra e dá trancos em você até que você chegue ao seu aposento. Uma vez lá dentro, você tranca a porta, mas descobre, para seu horror, que foi roubado durante a confusão. Todas as Peças de Ouro que lhe restavam foram roubadas. Você perde 2 pontos de SORTE. Você se prepara para dormir, amaldiçoando sua sorte, e levanta com a aurora, tresnoitado. Para tornar as coisas piores, você descobre que está coberto dos pés à cabeça por picadas inflamadas de percevejos alojados no seu colchão de palha, e começa a se coçar loucamente. Sem perder tempo no pouco hospitaleiro Lagosta Negra, você segue pelo cais para o **Belladonna**, que navega sob a bandeira pirata - a caveira e a cruz de ossos! Caminhando cuidadosamente pela prancha de acesso, você entra no navio (volte para 238).

252

Felizmente, não é a sua mão da espada que está queimada. Você perde 1 ponto de ENERGIA. Você retira a mão rapidamente e decide o que fazer em seguida. Você:

Levará a estatueta dourada do esqueleto?	Vá para 386
Abrirá o porta-jóias de ouro?	Volte para 82
Sairá do quarto pela porta do lado oposto?	Volte para 3

253

Com o poderoso olhar, o Fantasma o paralisa antes de escapar descendo o túnel. Você perde 4 pontos de ENERGIA. Quando a sensibilidade retorna a seus membros, o Fantasma já está longe do alcance de seus olhos. Caminhando com dificuldade, você segue pelo túnel. Volte para 190.

254

A flecha não atinge o alvo, e o Pterodáctilo se aproxima para atacar (vá para **363**).

255

Você pronuncia as palavras do encanto (e perde 1 ponto de ENERGIA), mas nada acontece. Sem que você saiba, a chuva dourada eliminou todos os seus poderes mágicos. Agora você tem que decidir que porta vai abrir. Se quiser abrir a porta do Sol, volte para **243**. Se desejar abrir a porta da Lua, vá para **273**.

256

O pergaminho traz inscrições em símbolos estranhos que você não compreende. Se você puder lançar um encanto de Ler Símbolos, volte para **208**. Se não souber lançar esse encanto, volte para **147**.

257

Inesperadamente, o vento começa a soprar, e o céu escurece. O vento se torna um vendaval uivante e faz a areia subir, tornando quase impossível ver-se alguma coisa. Você foi apanhado em meio a uma tempestade de areia. Desconte 2 pontos de ENERGIA e **Teste a soa Sorte**. Se **tiver** Sorte, volte para **129**. Se **não tiver** Sorte, vá para **385**.

258

O Discípulo Negro mais próximo a você repara no seu medalhão e diz: “Dê um passo adiante. É uma honra para você ser sacrificado. A oferenda de sua vida certamente agradará a Leesha.” Os três erguem os braços e começam a entoar cânticos, e você se sente impelido a caminhar até o altar e deitar-se sobre a laje de mármore. Se você souber e quiser lançar um encanto do Sono das Criaturas, volte para **195**. Do contrário, vá para **392**.

259

Você toma distância e corre para pular por sobre o fosso. Jogue dois dados. Se o total for igual ou menor do que sua HABILIDADE, volte para **144**. Se o total for maior do que sua HABILIDADE, volte para **122**.

260

Não tendo encontrado nada que você achasse que poderia destruir o Fantasma, você lança mão da sua fiel espada. Volte para **225**.

261

Ao caminhar por sobre a poeira, sua mente subitamente se enche de imagens horrorosas. Você grita aterrorizado, enquanto imagina ver todo o aposento envolto em chamas. Sua carne parece queimar a morte sendo iminente. Seu pesadelo continua por vários minutos, e você tomba inconsciente com a tensão. Quando finalmente recobra os sentidos, você ainda se sente apavorado, e suas mãos tremem. Parte de sua coragem está perdida para sempre. Você perde 3 pontos de HABILIDADE. Não se atrevendo a se aventurar mais adiante no aposento, você sai pela porta de feno. De volta ao corredor, você cambaleia na direção das luzes dançantes. Vá para **339**.



262

O corredor acaba dando para um aposento lúgubre, no qual dois Homens-Rato estão ocupados devorando a carcaça de um Goblin. Ao verem-no, eles saltam de pé e o atacam com as espadas.

	HABILIDADE	ENERGIA
Primeiro HOMEM-RATO	5	4
Segundo HOMEM-RATO	5	5

Se você vencer, volte para **218**.

263

O corredor segue direto, e você vai por ele até chegar a uma cadeira magnífica, colocada contra a parede da esquerda e talhada na forma de uma esfinge. Se quiser descansar na cadeira, volte para **55**. Se preferir continuar adiante, vá para **202**.

264

Yaztromo explica que esse encanto do Fogo pode ser usado tanto para criar uma parede defensiva em torno de quem o lança quanto para simplesmente acender uma tocha. ou lanterna com a ponta dos dedos. Ele lhe ensina as palavras necessárias para que o encanto seja lançado e diz que a energia perdida ao lançar o encanto varia de acordo com a intensidade de fogo exigida, mas que serão gastos 1 ou 2 pontos de ENERGIA a cada vez. Depois de anotar o encanto e seu custo em ENERGIA na sua **Folha de Aventuras**, volte para **34**.

265

Você levanta a tampa da arca e fecha os olhos o mais rapidamente possível. Mas já viu a letra M escrita em poeira dourada no fundo da arca. Você perde 4 pontos de ENERGIA. Se você tiver visto todas as letras, M,O, R,T e E, volte para **148**. Se ainda não tiver visto todas, vá para **304**.

266

Os tentáculos contêm os dois nervos principais do Abocanhador da Areia, que não pode mais funcionar. A pavorosa goela se abre, e você consegue retirar sua perna muito machucada. Você perde 4 pontos de ENERGIA e 1 ponto de HABILIDADE. Depois de fazer ataduras para a perna com a sua camisa rasgada em tiras, você segue mancando para o sul (volte para **106**).

267

Você acorda sobressaltado ao ouvir um zumbido profundo que vem descendo o corredor do outro lado da chuva dourada. O sono recuperou-lhe as energias, e você salta, sentindo-se alerta. Some 2 pontos de ENERGIA. Há uma porta por trás dos panos, mas está trancada e não há tempo para abri-la. Se quiser se esconder por trás dos panos, volte para **44**. Se preferir se defrontar com o que quer que esteja entrando na câmara, volte para **227**.

268

Embora a luz brilhe pela porta aberta, você não consegue ver nada do outro lado. Se souber e quiser lançar um encanto de luz, vá para **383**. Se desejar caminhar lentamente na completa escuridão, vá para **326**.

269

À medida que o líquido vai lavando suas feridas, elas saram diante de seus olhos. Mas, embora as propriedades mágicas de cura do líquido de ervas sejam fortes, os poderes recuperativos dele são bastante fracos. Portanto, sua **ENERGIA** só é aumentada em 4 pontos. Não obstante, você fica contente por estar curado e caminha confiante de volta pelo corredor. Vá para **364**.

270

O Gnomo berra aterrorizado quando a serpente que o protegia é morta. Em voz frenética, ele implora que você não lhe faça mal. Se você for conversar com ele, volte para **83**. Se escolher matá-lo, volte para **61**.

271

Há uma sólida porta de carvalho no alto da escada. Você gira a maçaneta e se surpreende ao descobrir que não está trancada. Você fica ainda mais surpreso ao ver que a porta se abre para o Deserto dos Crânios, além das muralhas da cidade. O sol brilhante fere-lhe os olhos depois do negrume das catacumbas subterrâneas. Você olha para baixo, para a areia, e vê pegadas que levam da porta em torno das muralhas da cidade. Se quiser seguir as pegadas, vá para **394**. Se preferir caminhar de volta pelos degraus e se dirigir para o outro lado ao longo do corredor, vá para **358**.

272

No terceiro dia, você finalmente avista terra, e a corrente o carrega até a costa. Felizmente, você é lançado a uma praia arenosa, mas se dá conta de que se desviou uma grande distância para o sul. Está quente, e sua boca está gretada. Tudo que você consegue ver é areia, e a paisagem do deserto se estende até o horizonte. **Teste a sua Sorte**. Se você **tiver** Sorte, volte para **78**. Se **não tiver** Sorte, vá para **352**.

273

A porta abre para um estreito corredor em declive que leva a uma outra câmara. As paredes estão cobertas de hieróglifos, e há três potes de barro sobre uma mesa de pedra. Você:

Levantará a tampa do pote branco?

Volte para **14**

Levantará a tampa do pote preto?

Volte para **156**

Levantará a tampa do pote vermelho?

Volte para **183**

Atravessará a câmara na direção da

passagem em arco na parede oposta?

Volte para **20**



274

Duas figuras se tornam visíveis - um frio percorre sua espinha. Com armaduras que pendem frouxamente de seus ossos amarelados, dois Guerreiros-Esqueleto caminham aos arrancos na sua direção, armados de espadas.

	HABILIDADE	ENERGIA
Primeiro GUERREIRO ESQUELETO	7	5
Segundo GUERREIRO ESQUELETO	6	6

Ambos os Esqueletos o atacam ao mesmo tempo. Eles atacam em separado a cada Série de Ataque, mas você tem que escolher qual dos dois enfrentará a cada vez. Ataque o Esqueleto escolhido como num combate normal. Contra o outro, você jogará para saber sua Força de Ataque de modo normal, mas não causará ferimentos se sua Força de Ataque for maior; terá que contar isso apenas como se tivesse se defendido de seu golpe. É claro que, se a Força de Ataque dele for maior, ele o ferirá. Se você vencer, vá para **310**.

275

Você fica levemente delirante com o calor do deserto, por causa de moa insolação leve. Perde 1 ponto de HABILIDADE. Contudo, você continua firmemente para o sul (volte para **164**).

276

Você coloca a chave na fechadura e a gira para a direita. A fechadura estala e abre, e você consegue empurrar a porta para o lado de dentro. Volte para **88**.

277

Nada acontece quando você põe o anel no dedo, e você resolve deixá-lo lá. Você:

Levantará a tampa do pote preto?	Volte para 156
Levantará a tampa do pote vermelho?	Volte para 183
Atravessará a câmara na direção da passagem em arco na parede oposta?	Volte para 20

278

O capitão ri e diz: “Forasteiro, você está dizendo a verdade, mas temo que tenha que explicar muitas coisas.” Naquela noite, durante o jantar, você conta ao capitão e à tripulação sua missão e a importância dela. Obviamente preocupado com o destino cruel que paira sobre o bom povo de Allansia, o capitão se oferece para navegar para o sul, na direção do Deserto dos Crânios. Dois dias mais tarde, o vaso de guerra lança âncora, e você é levado a remo à costa e deixado numa praia de areias brancas. Com suas Provisões restauradas para fornecerem 10 refeições, cortesia do cozinheiro do navio, você acena em despedida e parte a pé. Tudo que você pode ver é areia, e a paisagem do deserto se estende até o horizonte. Se você quiser caminhar na direção do interior para o leste, vá para **327**. Se preferir caminhar para o sul ao longo da costa, volte para **151**.

279

Você ergue o martelo de guerra no ar e o desce com toda a força sobre o Dragão. Ele repica sobre o artefato, deixando-o inteiramente intacto. Você escolheu o Dragão errado para destruir. Subitamente, você se sente muito fraco, à medida que uma força maligna invisível tenta proteger o artefato. Você perde 1 ponto de HABILIDADE e 2 pontos de ENERGIA. Que Dragão você tentará destruir agora?

- O Dragão de Osso?
- O Dragão de Prata?
- O Dragão de Cristal?
- O Dragão de Ouro?

- Vá para **362**
- Volte para **231**
- Volte para **9**
- Volte para **247**

280

A despeito do poderoso olhar do Fantasma, você mantém o controle de sua mente. Com os braços estendidos, o Fantasma se aproxima para tocar em você, a fim de intensificar o poder dele. Se quiser lutar contra o Fantasma com sua espada, volte para **225**. Se preferir remexer rapidamente na sua mochila, em busca de um item que possa usar contra ele, volte para **244**.



281

Você coloca as mãos em concha e diz as palavras do encanto de Criar Água. A água imediatamente enche suas mãos, e você bebe bastante e demoradamente. Só quando você separa as mãos é que a água pára de fluir. Sentindo-se refeito, você parte na direção do sol do meio dia (volte para **116**).

282

Você brande a espada na direção de Leesha, mas seu golpe encontra uma barreira invisível. A risada sádica dela ecoa por todo o templo, e você se vê preso ao chão. Incapaz de mover um músculo, você vê uma porta se abrir na parede atrás do divã, por onde um homem entra no templo. O rosto dele é a própria materialização do mal, e você se dá conta da repugnante realidade: está diante de Malbordus. Os dedos ossudos dele examinam seus pertences, retirando todos os artefatos de Dragão que você possa ter. Em seguida, ele se inclina diante de Leesha e sai pela mesma porta, deixando você entregue à própria sorte. Não há nada que você possa fazer agora para salvar o povo de Allansia. Malbordus voará de volta para a Floresta de Darkwood com seus Dragões, e o caos consumirá a terra. Você falhou na sua missão.

283

No interior da caixa de madeira, você encontra um espelho e um pote de barro lacrado. Você coloca o espelho na mochila e decide o que fazer com o pote de barro. Se quiser fazer uma rachadura no pote para abri-lo, volte para **50**. Se preferir deixá-lo dentro da caixa e continuar na sua empreitada, volte para **70**.

284

Os Discípulos Negros acreditam na sua história, mas dizem que não podem permitir que você leve o presente a Leesha pessoalmente. Dizem que o entregarão a ela em seu nome. Retire um item da sua Lista de Equipamentos. Quando eles começam a discutir para resolver qual deles deve levar o presente a Leesha, você se esgueira, passando por eles, e caminha na direção da passagem em arco na parede atrás do altar. Vá para **341**.

285

Embora a vegetação mirrada esteja bem ressecada, você fica surpreso ao ver um pedaço de terreno totalmente negro. Há um cheiro de decomposição no ar, o qual parece vir do terreno negro. Tapando o nariz, você caminha até o local para inspecionar o solo e vê que há um medalhão de bronze jogado no centro do terreno, com a letra **M** gravada profundamente. Malbordus poderia ter deixado cair o medalhão por acidente? Se você quiser apanhar o medalhão, volte para **226**. Se preferir deixá-lo onde está e seguir para o sul, volte para **159**.

286

A cadeira começa a vibrar levemente, e você se prepara para pular fora dela. Mas uma sensação de formigamento percorre-lhe todo o corpo, e é muito reconfortante. Depois de 5 minutos dessa vibração suave, você sai relutantemente da cadeira. O efeito revigorante acrescenta 4 pontos à sua ENERGIA. A passos largos, você parte mais uma vez. Volte para **202**.

287

Você força a arca e a abre, encontrando um elmo de ferro polido no interior. Se quiser colocar o elmo na cabeça, volte para **97**. Se preferir deixá-lo onde está e seguir para o sul pelo corredor, volte para **140**.





288

A cabeça de um homem aparece subitamente do poço – o rosto é a própria materialização do mal. O chão abaixo dela sobe lentamente, até que os pés do homem fique no mesmo nível do chão do aposento. Ele caminha vagarosamente na sua direção, dizendo: “Dê-me os Dragões que busco.” Você recua, em dúvida quanto aos terríveis poderes de que Malbordus possa dispor. De repente, ele bate palmas, e um trovão ensurdecedor rompe o silêncio do aposento. Aparecem rachaduras no chão e nas paredes, e a dor em seus ouvidos é insuportável. Se você estiver usando um anel de cobre, vá para **334**. Se não estiver usando um anel de cobre, vá para **351**.

289

Embora o calor seja insuportável, o pano na sua cabeça o protege da insolação, e você marcha resolutamente para o sul (volte para **164**).

290

Você agarra o bastão de prata e, para seu imenso alívio, o teto pára de descer. Você fica imaginando como vai abrir a porta defronte daquela pela qual entrou. Se tiver uma chave de cristal ou souber lançar o encanto de Abrir Portas, volte para **178**. Se não possuir uma chave de cristal e não souber lançar o encanto, vá para **366**.

291

Quando você começa a caminhar pela sombra do enorme ídolo, ele subitamente começa a se mexer. Suas juntas de pedra estalam e rangem enquanto ele desce de seu pedestal. O Golem de Pedra move-se pesadamente na sua direção com o martelo de guerra erguido.

	HABILIDADE	ENERGIA
GOLEM DE PEDRA	8	12

Se você conseguir derrotar o Golem, volte para **172**.

292

Você consegue tirar a mão de dentro do pote antes que as garras possam se cravar na sua pele. Você recoloca violentamente a tampa no pote e resolve o que fazer. Você:

Levantará a tampa do pote branco?	Volte para 14
Levantará a tampa do pote negro?	Volte para 183
Atravessará a câmara até a passagem em arco na parede do outro lado?	Volte para 20

293

A cena da batalha gradualmente se perde de vista, à medida que você se afasta à deriva, firmemente agarrado ao mastro principal. Você fica à deriva por dois dias e enfraquece muito. Jogue dois dados e desconte o total da sua ENERGIA. Se ainda estiver vivo, volte para **272**.

294

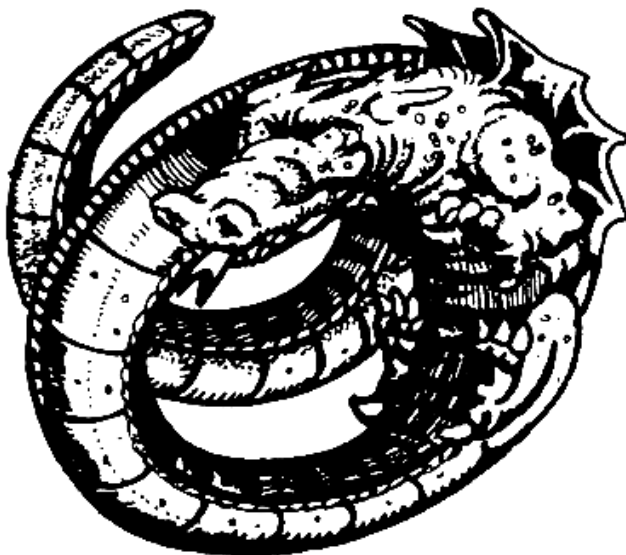
O Homem-Esqueleto mais próximo estende a mão livre e lhe diz para dar o dente a ele. Se você quiser dá-lo, vá para **346**. Se decidir não confiar nos Homens-Esqueleto e preferir lutar contra eles, volte para **211**.

295

Quando você se estica para arrancar a grade da parede, percebe que alguém mexeu nela. Três das barras horizontais e uma barra vertical que as une foram destacadas com giz branco, formando distintamente uma letra E no centro da grade. O Mensageiro da Morte atacou outra vez. Você perde 4 pontos de ENERGIA e 1 ponto de SORTE. Você se ergue até a reentrância atrás da grade, mas descobre que é meramente uma passagem de ventilação. Amaldiçoando o seu azar, você segue em frente. Volte para **157**.

296

Se quiser replicar que de fato gosta do trabalho do artista, volte para **181**. Se quiser replicar que não gosta em absoluto, volte para **105**.



297

Você coloca as mãos em concha e diz as palavras do encanto de Criar Água. Suas mãos repentinamente se enchem de água, e você bebe em goles longos e deliciosos. O sol da tarde continua a castigar, produzindo reverberações bruxuleantes de calor na areia gretada. Quando você finalmente se sente satisfeito, separa as mãos para interromper o fluxo da água e segue adiante na travessia do deserto (volte para **24**).

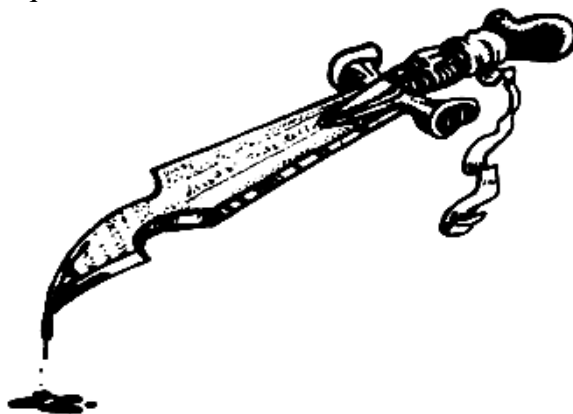
298

A porta dá para um aposento completamente vazio. O chão é em mosaico com um padrão abstrato, exceto pela área diante da porta na parede oposta, onde há a cabeça da Medusa. Na porta há uma pequena caixa com um orifício na parte de cima. Você caminha até a porta, gira a maçaneta e vê que não está trancada. Se quiser pôr uma Peça de Ouro na caixa antes de atravessar a porta, volte para **214**. Se preferir fazer isso sem qualquer doação, volte para **268**.



299

O Fura-Olho flutua diante das estocadas de sua espada e raspa em seu rosto com os agulhões mortais. Todos os seus músculos subitamente se retesam, à medida que o veneno petrificante dele percorre-lhe rapidamente as veias. Mais tarde, as Serpentes-Guardiãs o levarão para se juntar às demais carrancas no alto das muralhas da cidade. Sua aventura termina aqui.



300

“Muito bem”, continua a cabeça falante. “Você respondeu corretamente.” Uma fumaça vermelha começa a sair da boca da cabeça de bronze e se espalha em torno de seu rosto. Quando finalmente a fumaça se dissipa, a cabeça de bronze está quieta e silenciosa. Você se sente poderoso, como se o destino estivesse a seu lado. Some 2 pontos de HABILIDADE e 2 pontos de SORTE. Com renovado entusiasmo, você sai do aposento e segue pelo corredor. Volte para 17.

301

Yaztromo explica que o encanto de Saltar permitirá que você pule por cima de muralhas ou fossos quando quiser. Ele lhe ensina as palavras necessárias para lançar o encanto e avisa que a força exigida para usar o encanto custa 3 pontos de ENERGIA. Depois de anotar o encanto e o desconto em ENERGIA na sua **Folha de Aventuras**, volte para 34.

302

O entalhe é muito intrincado e deve ter levado meses para ficar pronto. Você olha para as construções e de repente nota que há uma fissura da espessura de um cabelo que percorre todas no nível do telhado. Você descobre que um dos telhados se ergue, e que o interior da construção foi esvaziado. Você está com sorte, pois ali há um pequeno Dragão esculpido em ébano. Some 1 ponto de SORTE por ter descoberto um artefato de Dragão. Você sorri para si mesmo e o enfia no bolso antes de abrir a porta na parede oposta. Volte para 93.

303

Meia hora depois, você vê uma tenda marrom baixa, que você reconhece ser do tipo utilizado pelos nômades do deserto. Um cavalo está amarrado em um dos espeques que prendem a tenda. Se você quiser fazer contato com o nômade, volte para 196. Se preferir se dirigir para o sul para evitar o nômade, vá para 389.

304

Você amaldiçoa o Mensageiro da Morte, mas sente que sobreviveu a seu jogo maligno. Num ímpeto de determinação, você corre e atravessa a porta em perseguição a Leeshia. Volte para **137**.

305

Lá no alto, no céu, você vê alguma coisa que vem voando na sua direção. À medida que se aproxima você vê que é uma criatura com o corpo de uma grande ave de rapina, mas a parte superior do tronco é a de uma mulher. Ela começa a emitir gritos penetrantes, que você logo reconhece. Freneticamente, você tapa os ouvidos com pedaços de pano que rasga de sua camisa, de modo a não ouvir o chamado hipnótico da temida Hárpia. Se você quiser e souber lançar um encanto da Flecha Mágica, volte para **184**. Do contrário, você terá que lutar contra a Hárpia com sua espada (volte para **75**).

306

Você vira o homem moribundo de frente e vê que ele não viverá por muito tempo. Sendo um guerreiro valoroso, ele queria continuar lutando até o fim. Você pergunta a ele por que está aqui, já que ele parece ser um forasteiro. Num sussurro quase inaudível, ele responde: “O esqueleto de ouro... está aqui em alguma parte... cuidado com a sombra da pedra...” Em seguida, ele fica imóvel e silencioso. Você coloca-lhe a espada na mão, como ele teria desejado, e continua ao longo do corredor, que logo vira para a direita de novo, e você chega a uma porta de ferro na parede do lado direito. À distância, você pode ver luzes cintilantes dançando na escuridão do corredor. Se quiser abrir a porta de ferro, vá para **153**. Se desejar investigar as luzes que se movem, vá para **339**.

307

A porta se abre e você entra num aposento cheio de peças valiosíssimas. Há cálices, estatuetas, arcas repletas de gemas, porta-jóias e centenas de artefatos fabulosos. Você:

Pegará para você algumas das gemas?	Volte para 143
Levará a estatueta do Esqueleto de ouro?	Vá para 386
Abrirá o porta-jóias de ouro?	Volte para 82
Sairá do aposento pela porta do outro lado?	Volte para 3

308

Quando o navio começa a afundar, toda a tripulação da artilharia corre na direção dos degraus de madeira que levam ao convés superior. Você é um dos primeiros a chegar aos degraus e consegue atingir o convés no momento em que o navio está por desaparecer embaixo d'água. Se você quiser se agarrar a um pedaço do mastro principal e ir boiando para longe do vaso de guerra, volte para **293**. Se quiser nadar na direção do vaso de guerra, volte para **230**.

309

No momento em que você tira a mochila dos ombros, outro raio de luz parte do bastão. **Teste a sua Sorte.** Se você **tiver** Sorte, volte para **145**. Se você **não tiver** sorte, volte para **121**.

310

Você pega um escudo de um dos Esqueletos despedaçados e o coloca em seu braço. Acrescente 1 ponto de HABILIDADE. O corredor finalmente termina numa porta de madeira firmemente trancada. Se você quiser e souber lançar um encanto de Abrir Porta, volte para **114**. Se tiver uma chave de ferro, volte para **276**. Se não tiver um meio de abrir a porta, vá para **399**.

311

Você desembainha a espada e tenta ajudar a águia na luta desesperada. Mas o Pterodáctilo se mantém fora de alcance, e você não consegue influenciar o resultado da sangrenta batalha de bicos e garras. Resolva o combate entre a águia e o Pterodáctilo.

	HABILIDADE	ENERGIA
ÁGUIA GIGANTE	6	11
PTERODÁCTILO	7	9

Se a águia vencer o combate aéreo, volte para **242**. Se o Pterodáctilo vencer, volte para **48**.

312

Sem nenhuma defesa contra o massacre incessante do Vento Elementar, você é espancado até se tornar uma massa sangrenta. Sua aventura termina aqui.

313

Você se lembra de repente que um único vislumbre dos olhos penetrantes do Basilisco é suficiente para matá-lo. Se você tem um espelho, vá para **357**. Se não possuir um espelho e souber lançar o encanto do Fogo, volte para **189**. Se não puder atender a nenhuma dessas condições, volte para **134**.

314

Você empurra a porta de ferro, e ela se abre lentamente para dentro. Você entra num cômodo frio de teto alto e abobadado. O cômodo não tem nada, e não há sinal de Leesha. Existe, contudo, um poço circular no meio do cômodo. Sentindo que o tempo é pouco, você resolve verificar suas posses. Se tiver recolhido cinco artefatos do Dragão, volte para **35**. Se não tiver encontrado todos os cinco artefatos do Dragão, volte para **160**.

315

Você logo chega a uma encruzilhada em T. Olhando à direita, você vê que o chão está coberto de cacos de vidro, e por isso você vira à esquerda no novo corredor. Volte para **49**.



316

Você logo descobre que a fumaça está subindo do telhado em chamas de uma cabana de madeira. Dois Elfos Negros, vestindo as tradicionais capas negras e capuzes, estão disparando flechas incendiárias contra a cabana. Subitamente, um homem aparece na porta, forçado a sair pela fumaça asfixiante. Você o vê correr, armado de espada e escudo, na direção de seus atacantes. Antes que você possa fazer alguma coisa, ele é derrubado por duas flechas. Os Elfos Negros saem de trás das moitas onde se protegiam e caminham na direção da vítima já morta. Se você quiser atacar os Elfos Negros, volte para **113**. Se preferir não se envolver e continuar para o sul, vá para **285**.

317

O Fantasma apanha o amuleto no ar e o esmaga até virar pó. Rindo de sua tentativa patética de destruí-lo, o Fantasma agarra-lhe o braço com a mão livre, e você fica instantaneamente paralisado. Você perde 4 pontos de ENERGIA. No momento em que a sensibilidade retorna a seus membros, o Fantasma já está bem longe do alcance de seus olhos. Caminhando enrijecido ao longo do túnel, você continua na sua busca. Volte para **190**.

318

Logo que você toca na pata do macaco, os dedos se contorcem e, parecendo ter vontade própria, tentam agarrar sua mão. **Teste a sua Sorte**. Se **tiver** Sorte, volte para **292**. Se **não tiver** Sorte, volte para **222**.

319

Você joga a Pérola no olho enorme da vil criatura, mas ela simplesmente repica e cai por uma fenda no chão de pedra. Apressadamente, você desembainha a espada. Volte para **236**.

320

O corredor termina num lance de escada. Se você quiser subir pelos degraus, volte para **271**. Se preferir caminhar de volta e se dirigir na direção oposta ao longo do corredor, volte para **358**.

321

Você diz ao Gnomo que não possui um telescópio. Decepcionado com sua resposta, ele esfrega o queixo e diz: “Bem, você sabe, eu gosto muito de metais, por isso, se você tiver alguma coisa de metal, ficarei feliz de lhe dar uma braçadeira mágica que dará força para seu braço da espada em combate.” Se você possuir um sino de mão de metal e quiser trocá-lo, volte para **69**. Do contrário, você não terá como negociar com o Gnomo e terá que descer a escada e caminhar de volta pelo corredor, passando pela última encruzilhada. Volte para **262**.

322

Depois de pronunciar o encanto (desconte 2 pontos de ENERGIA), você ouve a fechadura estalar e abrir. Segurando firme no cabo de sua espada, você abre a porta. Volte para **98**.

323

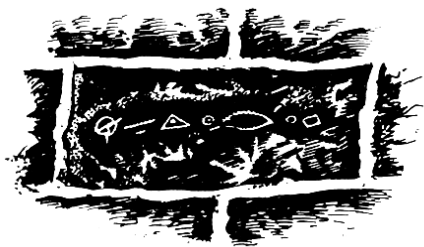
Você joga o medalhão ardente na areia e vê uma grande e dolorosa letra **M** marcada na palma de sua mão. Infelizmente é a sua mão da espada. Você perde 2 pontos de HABILIDADE. Compreendendo que Malbodus deve estar à sua frente, você continua para o sul o mais rápido possível (volte para **159**).

324

O artefato parece inofensivo jogado no chão, mas você desconfia que destruí-lo não será uma tarefa fácil. Se você estiver carregando um martelo de guerra, volte para **279**. Se não tiver essa arma, volte para **193**.

325

Felizmente, você encontra pontos de apoio escavados na parede do fosso onde fincar os pés e mãos, e consegue penosamente subir para fora. Não se atrevendo a descansar, você continua pelo corredor. Volte para **152**.



326

Suas mãos tocam a pedra áspera em ambos os lados, e você se dá conta de que está num corredor. Seu coração bate forte, enquanto você avança lentamente pelo corredor. Mas o que você não consegue ver é a lâmina afiada posta de través entre as paredes, a menos de um metro do chão. Ela penetra dolorosamente na sua virilha, e, ao sentir o sangue escorrer pelas suas pernas, você entra em pânico. Perde 2 pontos de ENERGIA e 1 ponto de SORTE. Ansioso para escapar do corredor escuro, você corre, indo de encontro a uma porta na outra extremidade. Volte para **79**.

327

À medida que vai caminhando para o leste, você subitamente se dá conta de um zumbido acima de sua cabeça. Você olha para cima e vê três insetos gigantesco, semelhantes a vespas, que pairam acima de sua cabeça. Repentinamente, uma das três Moscas-Agulha mergulha na sua direção. Se você quiser lançar mo encanto da Flecha Mágica, volte para **118**. Se desejar lutar contra os insetos gigantesco com sua espada, volte para **28**.

328

O homem ouve você fechar a porta e avança para atacá-lo com o ferro de marcar.

	HABILIDADE	ENERGIA
TORTURADOR	8	8

Se você vencer, volte para **141**.



329

Enfiando a cabeça pelo buraco no teto, você vê um pequeno cômodo atulhado cuja única iluminação é uma vela sobre uma mesa. Acocorado num dos cantos do aposento está um pequeno homem ossudo, vestindo roupas de aninhagem esfarrapadas. Ao vê-lo, ele apanha um cajado de madeira do chão. Você:

Conversará com ele?	Volte para 83
Atacará com sua espada?	Volte para 240
Descerá pela escada e caminhará de volta, passando pela encruzilhada?	Volte para 262

330

O corredor termina numa encruzilhada em T. Cortinas estampadas pendem da parede oposta desde o teto até o chão. Você:

Puxará as cortinas?	Volte para 170
Virará à esquerda no corredor?	Vá para 335
Virará à direita no corredor?	Volte para 162

331

Você avança correndo para apunhalar o Horror Noturno com seu longo dente, mas um outro raio do bastão o reduz a minúsculos pedaços. Você não tem alternativa, a não ser atacar com sua espada. Volte para **85**.

332

O velho vai gingando à sua frente pela roa e pára em frente a uma casa em ruínas. Ele bate forte na porta três vezes com a vara. A porta se abre bruscamente, e dois homens de aparência bruta saem correndo e brandindo cutelos. Você mal tem tempo de desembainhar a espada antes de ser assediado pelos ladrões. Lute com um de cada vez.

	HABILIDADE	ENERGIA
Primeiro LADRÃO	8	7
Segundo LADRÃO	7	7

Se você vencer, volte para **89**

333

Enquanto caminha pelo corredor, você de repente se dá conta do som de passos que marcham na sua direção. Se quiser ver quem está descendo o corredor, volte para **274**. Se preferir voltar e apressar-se a voltar pelo corredor na direção da última encruzilhada e passar por ela, volte para **250**.

334

O anel que você encontrou no pote é um anel de proteção. A dor nos seus ouvidos rapidamente desaparece, e você consegue desembainhar sua fiel espada para lutar um último e desesperado combate. Vá para **380**

335

O corredor vazio faz uma curva acentuada para a direita. Depois de uns 10 metros, você vê uma alcova na parede do lado esquerdo. Um fio de água escorre da boca de um querubim de bronze para uma bacia aos pés dele. Se você quiser beber dessa água, volte para **4**. Se preferir continuar pelo corredor, vá para **370**.



336

Se você quiser lançar um encanto de Abrir Porta, vá para **369**. Se quiser arrombar a porta a golpes de espada, volte para **68**.

337

Se os pássaros estivessem um pouco mais baixos no céu, você teria reconhecido que se tratava de abutres. Esperando que outra vítima caia morta ao lado da pequena lagoa envenenada, eles sobrevoam a área atentamente. Mais uma vez, a paciência deles foi recompensada.



338

Sua mão da espada está gravemente queimada, e parte de sua destreza em combate se perderá. Você perde 1 ponto de ENERGIA e 2 pontos de HABILIDADE. Você retira a mão rapidamente e decide o que fazer em seguida. Você:

Levará a estatueta do esqueleto de ouro?	Vá para 386
Abrirá o porta-jóias de ouro?	Volte para 82
Sairá do aposento pela porta do outro lado?	Volte para 3

339

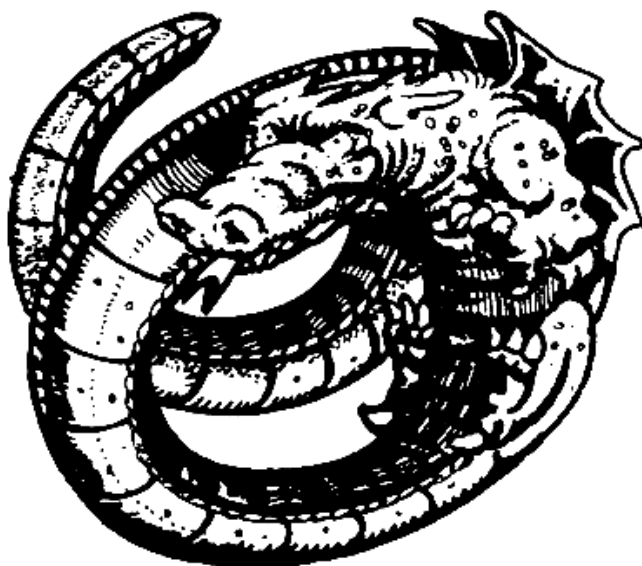
Ao se movimentar mais para perto das luzes cintilantes, você se dá conta de que elas estão começando a se deslocar na sua direção. Três insetos voadores gigantes zumbem alto e se aproximam para atacar. Lute contra os Vaga-Lumes Gigantes, um de cada vez.

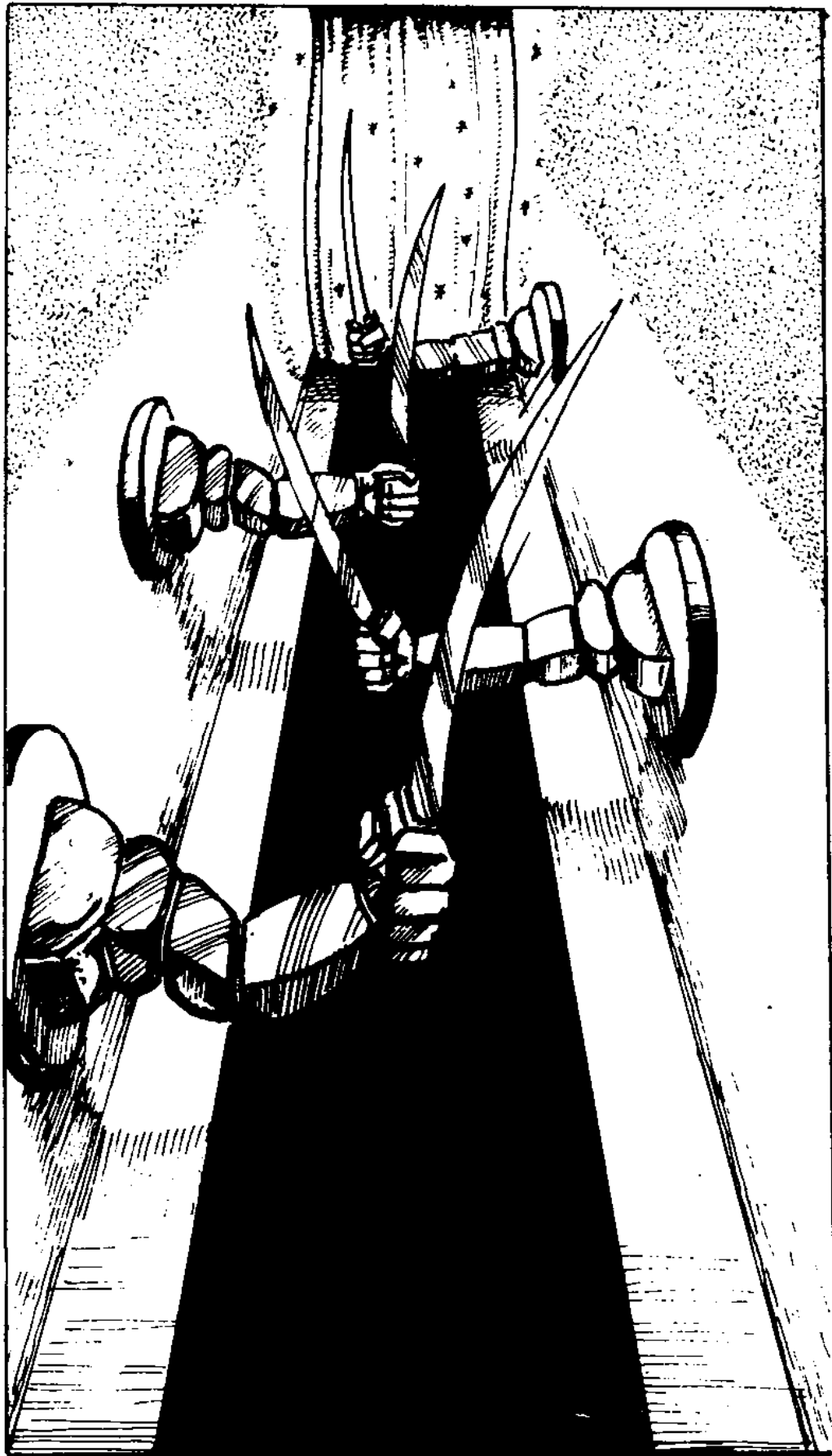
	HABILIDADE	ENERGIA
Primeiro VAGA-LUME GIGANTE	5	4
Segundo VAGA-LUME GIGANTE	5	5
Terceiro VAGA-LUME GIGANTE	4	6

Jogue um dado a cada vez que um Vaga-Lume vencer uma Série de Ataque. Se o número obtido for 1, 2 ou 3, o Vaga-Lume descarregará eletricidade, e você perderá mais 2 pontos de ENERGIA. Se o número obtido for 4, 5 ou 6, o Vaga-Lume não descarregará eletricidade. Se você vencer, volte para **38**.

340

Correndo ao longo do corredor, você vê uma grade de ferro no alto da parede do lado direito. Se você quiser forçá-la com sua espada para que abra, volte para **295**. Se preferir seguir em frente, volte para **157**.





341

A passagem em arco possui uma moldura elaborada de pedra entalhada. Você olha para o corredor do outro lado do arco e vê o que parece ser uma esvoaçante cortina dourada na outra extremidade. Fixadas ao longo das paredes, mãos de pedra sustentam espadas. Segurando firmemente sua espada, você anda pelo corredor em estado de alerta. Logo que você chega à primeira espada, o braço de pedra ganha vida e o ataca, enquanto os outros três pares desferem golpes no ar, esperando sua vez.

	HABILIDADE	ENERGIA
Primeira ESPADA	6	4
Segunda ESPADA	6	4
Terceira ESPADA	6	4
Quarta ESPADA	6	4

Se você vencer, volte para **191**.

342

Yaztromo explica que o encanto de Detectar Armadilha o advertirá com antecedência de qualquer armadilha perigosa que possa estar colocada em seu caminho, embora você ainda tenha que superar o problema usando sua própria iniciativa. Ele lhe ensina as palavras necessárias para lançar o encanto e diz que, a cada vez que você usá-lo, perderá 2 pontos de ENERGIA. Depois de anotar o encanto e o custo em ENERGIA na sua Folha de Aventuras, volte para **34**.

343

Um clarão ofuscante surge subitamente quando o bastão dispara um tiro pela culatra e lança um arco de luz no seu estômago. Você perde 2 pontos de HABILIDADE e 4 pontos de ENERGIA. Se sobreviver ao impacto, volte para **169**.

344

O corredor vira para a direita e, depois da curva, você vê um homem caído de bruços no chão de pedra. Ele usa uma armadura manchada de sangue e a espada dele está jogada a 1 metro de distância. Ele geme ao ouvir seus passos e tenta alcançar a espada. Você:

Cravará sua espada no homem?	Volte para 101
Dará um pontapé na espada dele para longe e tentará conversar com ele?	Volte para 306
Passará por cima dele e seguirá em frente?	Volte para 80

345

Você coloca as mãos em concha e recita o encanto. A água enche-lhe as mãos, e você a bebe com sofreguidão. Depois de ter bebido tanto quanto desejava, você separa as mãos e segue em frente para o sul. Vá para **317**.

346

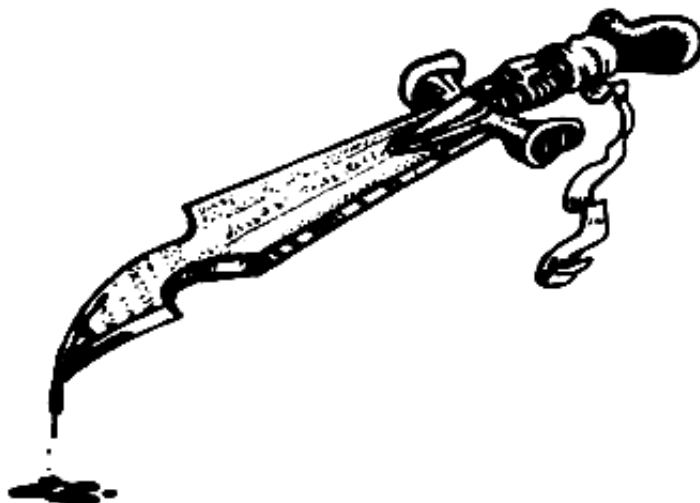
O Homem-Esqueleto pega o dente e subitamente o atira no chão, partindo-o em minúsculos pedaços. Os rostos em expressão parecem de alguma maneira aliviados, e você fica imaginando que erro cometeu. Com as lanças prontas, eles avançam na sua direção.

	HABILIDADE	ENERGIA
Primeiro		
HOMEM-ESQUELETO	9	6
Segundo		
HOMEM-ESQUELETO	9	8

Lute com um deles de cada vez. Se vencer, volte para **96**.

347

O túnel acaba chegando a um beco sem saída. Uma vela solitária queima numa alcova, e você vê alguma coisa reluzindo atrás dela. Se quiser esticar a mão para dentro da alcova, volte para **212**. Se preferir voltar pelo corredor e virar à direita pela outra ramificação do túnel, volte para **59**.



348

Você chega ao pé da escada e avança pelo chão em estado de alerta, com os braços estendidos à frente. Repentinamente, você ouve um ruído de queda, que soa como se um punhado de lama tivesse caído no chão. **Teste a sua Sorte**. Se você **tiver** Sorte, volte para **57**. Se **não tiver** Sorte, volte para **176**.

349

Depois de desamarrar a corda, você abre lentamente o saco de algodão. No interior, você acha uma bola de vidro, dentro da qual um homem minúsculo, com asas e ouvidos pontudos, vestindo roupa de cor verde-ervilha, pula freneticamente de alegria de um lado para o outro. Você não consegue ouvir a voz dele através do vidro, mas compreende que o Espírito quer escapar. Se quiser libertar o Espírito, volte para **234**. Se preferir deixá-lo na prisão de vidro e continuar para o sul, volte para **39**.

350

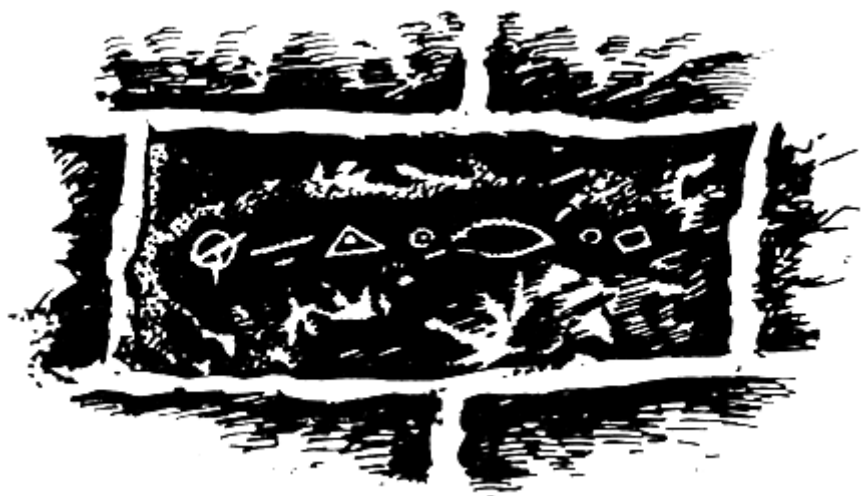
O Fantasma se encolhe ao ver a prata e tenta fugir. Mas sua mira é certa, e o botão de prata atinge o alvo. O Fantasma cai no chão e, em segundos, transforma-se em nada além de poeira que se espalha pelas dobras de sua capa. Some 1 ponto de SORTE. Com espírito renovado, você parte pelo túnel. Volte para **190**.

351

Você tapa os ouvidos, mas não pode impedir a dor. Você dá voltas, completamente desorientado e incapaz de manter o equilíbrio. Você perde 3 pontos de HABILIDADE. A despeito da desvantagem, você desembainha sua fiel espada para lutar, num último e desesperado combate. Volte para **103**.

352

Caminhando pela praia, você encontra um grupo de coqueiros, mas não há cocos neles. Você olha à sua volta e decide que direção seguir. Se quiser caminhar para o interior, no sentido leste, volte para **327**. Se preferir caminhar para o sul ao longo da costa, volte para **151**.



353

Você segue pelo corredor até que ele faça uma curva fechada para a esquerda. Ao virar a esquina, você vê que o chão está coberto de cacos de vidro. Enquanto você está escolhendo onde pôr os pés em meio ao vidro, uma figura sombria aparece subitamente no corredor à frente. Você ouve uma risada estridente, no momento em que uma garrafa é atirada na sua direção. Ela se espatifa no chão de pedra a seus pés, revelando um pedaço de pergaminho enrolado em meio aos cacos. Se você quiser ler o que está no pergaminho, volte para **256**. Se preferir sair em perseguição a quem quer que tenha jogado a garrafa em você, volte para **77**.



354

Embora a chuva dourada cause uma sensação de umidade na sua pele, você permanece completamente seco. Você entra numa câmara luxuosa, cujas paredes estão decoradas com afrescos e quadros. O chão é feito de mármore polido, sobre o qual estão várias mesas baixas. Há almofadas espalhadas pelo chão luzente. Um homem enorme, calvo e de peito nu, vestindo calças largas de seda, está de pé na outra extremidade do aposento, com as pernas afastadas. As mãos dele descansam sobre o punho de uma cimitarra. Ao vê-lo, ele imediatamente avança para atacar. É um Escravo-Guardião do templo exterior.

	HABILIDADE	ENERGIA
ESCRAVO GUARDIÃO	8	8

Se você vencer, volte para **235**.

355

Sem um suprimento de água vital, você vai ficando cada vez mais fraco; perde 1 ponto de HABILIDADE e 4 pontos de ENERGIA. Você aperta os dentes e cambaleia na direção do sol do meio-dia (volte para **116**).

356

Seu mergulho frenético pela porta não é suficientemente rápido para evitar que a parte inferior de seu tronco seja esmagada pelo teto de pedra. Ouve-se um ruído repugnante de ossos triturados quando o teto encontra o chão. Sua aventura termina aqui.

357

Com os olhos fechados, você segura o espelho com o braço esticado. Você descobriu a única fraqueza dele. O Basilisco perece pela força de seu próprio reflexo. Mal se atrevendo a olhar para o Basilisco morto, você se apressa a continuar para o sul o mais rápido possível (volte para **108**).

358

Você se depara com uma terrina sobre uma coluna de mármore. A terrina está repleta de uvas que parecem frescas e suculentas. Se você quiser comer as uvas, volte para **112**. Se preferir continuar adiante sem comê-las, volte para **237**.

359

Você foge da praia o mais rápido possível, mas não consegue escapar do Monstro das Conchas. Você cai na areia, e uma onda após outra de conchas voadoras dilaceram-lhe o corpo. Lentamente, você perde a consciência, e sua aventura termina nas cercanias do Deserto dos Crânios.

360

A cadeira repentinamente se aquece, e você se vê sentado numa pedra cuja temperatura se aproxima do ponto de fusão. Jogue um dado e desconte o resultado de sua ENERGIA. Se ainda estiver vivo, você salta da cadeira e sai cambaleando pelo corredor. Volte para **202**.

361

Logo que você revela o Ovo de ônix, o Fura-Olho fica imóvel e fecha o olho central. Você aproveita a oportunidade e passa correndo pelo Fura-Olho, segurando o Ovo de Ônix no alto para se proteger. Volte para **340**.



362

Você ergue o martelo de guerra no ar e o desce com toda força sobre o Dragão de Osso. O artefato se despedaça em fragmentos minúsculos, e você se permite um sorriso de satisfação. Você ergue o martelo de guerra mais uma vez, mas de repente ouve o som de um trovão que chega das profundezas do poço. Volte para **288**.

363

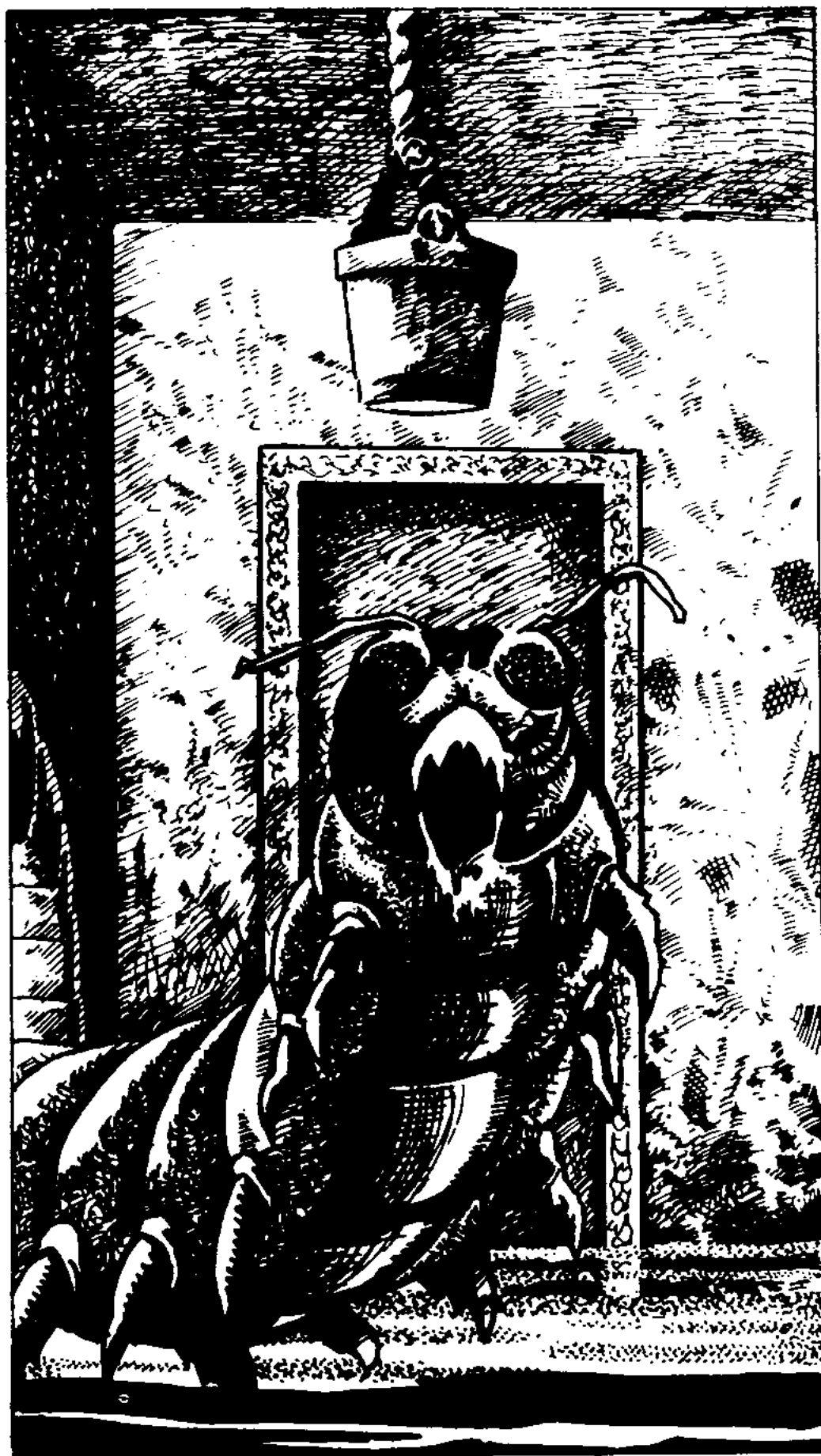
Você desembainha a espada e tenta golpear o apavorante agressor da águia. Mas o Pterodáctilo se mantém fora de alcance, e você é incapaz de ajudar na batalha entre as duas criaturas aladas. Resolva o combate entre a águia e o Pterodáctilo.

	HABILIDADE	ENERGIA
ÁGUIA GIGANTE	6	11
PTERODÁCTILO	8	9

Se a águia vencer o combate aéreo, volte para **242**. Se o Pterodáctilo vencer, volte para **48**.

364

Passando pela cadeira e pelas tapeçarias da Esfinge, você segue direto, passando pela encruzilhada no corredor, para olhar os murais. Volte para **161**.



365

Você entra num aposento repleto de poeira, com sangue seco espalhado pelas paredes. Um balde pende do teto preso por uma corda bem acima de sua cabeça. Na parede oposta, há uma outra porta, e, na parede à esquerda, um arco baixo, do qual vem o ruído de algo que arranha a pedra. A cabeça de um imenso inseto negro surge repentinamente do buraco escuro, seguida por um corpo comprido com muitas pernas. A Centopéia Gigante avança da toca para mordê-lo.

	HABILIDADE	ENERGIA
CENTOPÉIA GIGANTE	9	7

Se você vencer, vá para **393**.

366

Você examina o bastão de prata, esperando descobrir como ele pode ser ativado para disparar raios de luz. Você repara em dois pequenos círculos em relevo na superfície do bastão e compreende que um deles deve ser o botão de disparo. Você aponta o bastão para a porta e resolve que círculo pressionar. Se deseja pressionar o círculo da esquerda do bastão, volte para **343**. Se prefere pressionar o círculo da direita, volte para **167**.

367

Yaztromo explica que o encanto de Criar Água encherá suas mãos de água potável a cada vez que você as juntar em concha. Ele lhe diz as palavras necessárias para lançar o encanto e conta que, curiosamente, esse encanto não requer energia alguma para ser lançado. Depois de anotar o encanto na sua Folha de Aventuras, volte para **34**.

368

O dardo da besta penetra profundamente na sua garganta. Você luta para respirar, mas seus esforços frenéticos são inúteis. Sua aventura termina aqui.

369

Você pronuncia as palavras do encanto (descontando 2 pontos da sua ENERGIA), mas nada acontece. Sem que você saiba, a chuva dourada suprimiu-lhe todos os poderes mágicos. Você perde 1 ponto de SORTE. Você não tem alternativa, a não ser abrir a fechadura a golpes de espada. Volte para **68**.

370

O corredor faz uma curva acentuada para a direita de novo, e logo você chega a uma outra encruzilhada em T. O corredor à sua frente está vazio e não oferece qualquer interesse, por isso você resolve virar para a esquerda. Volte para **46**.

371

Você pronuncia as palavras do encanto (portanto, perde 1 ponto de ENERGIA), mas nada acontece. Sem que você saiba, a chuva dourada suprimiu-lhe todos os poderes mágicos. O Homem-Esqueleto mais próximo tenta atingi-lo com a lança, e você não tem alternativa a não ser lutar. Volte para **211**.

372

Você coloca as mãos em concha e recita o encanto de Criar Água. De repente, suas mãos ficam repletas de água, e você a bebe sofregamente, em goles longos e deliciosos. O sol da tarde continua a castigar, fazendo com que ondas de calor bruxuleantes subam da areia gretada. Você separa as mãos para interromper o fluxo de água e segue em frente através do deserto (volte para 303).

373

O veneno da serpente é mortal. Apenas uma picada é suficiente para acabar com sua vida. Seus olhos se fecham pela última vez, e a serpente se enrijece, tornando-se novamente um cajado com a imagem de uma serpente.

374

A cantilena parece ficar mais alta, você não consegue se controlar e começa a caminhar vagarosamente na direção do altar. Você se deita sobre o topo de mármore frio e tem consciência dos Discípulos Negros que o cercam. Você ouve um deles dizer que já é meia-noite, e depois se dá conta, vagamente, de que um outro está tirando um punhal do cinto. Sua última visão é a do punhal que se crava no seu peito. Sua aventura termina aqui.



375

Quando você retira a pedra, um escorpião sai correndo de uma fenda escura e o pica nas costas da mão. Você perde 4 pontos de ENERGIA. Se ainda estiver vivo, volte para 155.

376

O corredor faz uma curva para a direita, e você segue por ele até chegar junto a uma porta fechada. Você pode ouvir gritos de agonia e um risinho sádico vindos do interior do aposento. Se quiser girar a maçaneta e empurrar a porta para que abra, volte para 206. Se preferir ignorar os gritos e prosseguir, volte para 66.



377

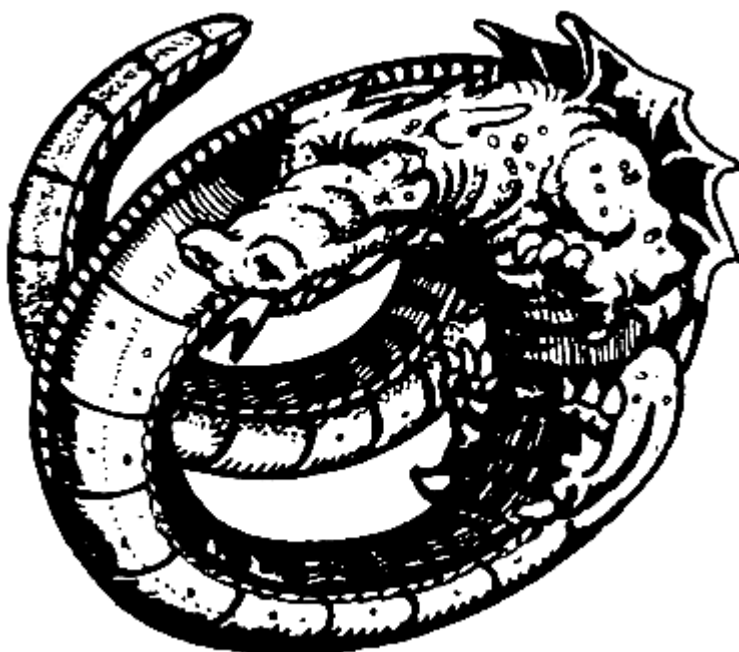
Caminhando decididamente para o sul, você não se dá conta do perigo invisível à sua frente. Seu pé direito afunda na areia, e você sente uma dor aguda quando alguma coisa começa a dilacerar-lhe a perna. Você enfia a espada na areia quando um Abocanhador da Areia tenta derrubá-lo. Ele se debate, a areia se desprende daquele corpo pardo, revelando mandíbulas abertas, repletas de dentes cortantes. É impossível penetrar nas escamas grossas que lhe cobrem a pele. Algumas das escamas subitamente se abrem para dar passagem a dois longos tentáculos que tentam agarrá-lo e puxá-lo para a goela do Abocanhador. Ignorando a dor na perna, você golpeia os tentáculos robustos com sua espada.

	HABILIDADE	ENERGIA
Primeiro TENTÁCULO	7	7
Segundo TENTÁCULO	7	7

Se qualquer um dos dois tentáculos vencer duas Séries de Ataque consecutivas durante o combate, volte para **149**. Se você conseguir decepar os dois tentáculos, volte para **266**.

378

Você tenta ver em meio ao negrume da toca do Cão da Morte e observa que um túnel escuro se estende na distância. Se você quiser engatinhar descendo o túnel, volte para **95**. Se preferir sair do aposento e continuar pelo corredor, volte para **344**.



379

Ao olhar para cima, você vê uma placa de rua que diz que você está na Rua Clog. Você desce a rua até o fim numa encruzilhada em T, onde se encontra com a Rua do Porto, que se estende paralelamente à costa. Você olha na direção do mar e observa o sol poente mergulhar lentamente no horizonte. A escuridão envolve você, que fica pensando para onde ir em seguida. No final da rua, à sua esquerda, há janelas iluminadas, e você chega mesmo a ouvir o som de gente rindo e cantando. Você resolve se encaminhar na direção das luzes e logo está na porta da taverna Lagosta Negra. Você atravessa a porta, entrando num salão cheio de fumaça, onde personagens de péssima aparência estão sentados em mesas repletas de gente, rindo, cantando e fazendo piadas. Você caminha direto até o barman e pergunta se ele tem um quarto para alugar. Felizmente, há um disponível. Você paga 1 Peça de Ouro pelo quarto e pergunta se ele sabe de algum navio que possa estar navegando para o sul na manhã seguinte. “Talvez eu saiba”, ele responde de modo um tanto misterioso, “mas as informações não são dadas de graça aqui em Port Blacksand. Mais 1 Peça de Ouro e eu apresento você ao imediato do navio.” Mais uma vez, você enfia a mão no bolso e paga ao homem. Ele o leva até um dos reservados ao longo da parede oposta da taverna e aponta um homem com um lenço de seda amarrado na cabeça sem cabelos e com uma cicatriz feia, que vai do ouvido esquerdo até o meio do queixo. “O nome dele é Gargo”, diz o barman. Você se senta junto a Gargo, apresenta-se e pergunta se pode pagar pelo transporte até o sul. “Dez Peças de Ouro, e você terá que trabalhar pela sua comida”, vem a resposta seca. Gargo não parece ser um homem com quem se possa regatear por isso você concorda com o preço e paga. “Zarpamos 1 hora depois do nascer do sol. O nome do navio é **Belladonna**, e você vai encontrá-lo no fim do cais, saindo aqui da taverna. Vejo você de manhã. Vou voltar para o navio agora”, diz Gargo. Você resolve não se envolver com nenhuma das figuras na taverna e se retirar para seu quarto. Você se levanta e caminha na direção das escadas, mas um homem grande, carregando três canecas de cerveja, esbarra em você, derramando as bebidas no chão. Se você quiser se oferecer para comprar outra cerveja para ele, volte para **124**. Se preferir dizer-lhe que não seja tão desastrado, volte para **203**.

380

Malbordus se dá conta de que você é invulnerável aos poderes mágicos dele e desembainha a espada amaldiçoada para atacá-lo.

	HABILIDADE	ENERGIA
MALBORDUS	10	18

Se você vencer, vá para **400**.

381

Você passa por baixo do martelo de guerra erguido do ídolo na direção da entrada do túnel (volte para **74**).

382

A porta está firmemente fechada e não abre. Se você souber e quiser lançar um encanto de Abrir Porta, volte para **248**. Se não for capaz ou não desejar lançar o encanto, volte para **210**.

383

Uma vez que você tenha pronunciado as palavras do encanto (desconte 2 pontos de ENERGIA), o corredor além da porta fica subitamente iluminado por uma claridade forte. Mas você caiu nas mãos do Mensageiro da Morte. Há uma grande letra R pintada na porta no fim do corredor, e você não pode deixar de vê-la. Você perde 4 pontos de ENERGIA em consequência do choque. O único consolo que você tem é ver uma lâmina de través entre as paredes na altura do joelho, o que lhe permite pular por sobre ela sem se ferir. Amaldiçoando seu azar, você abre a porta no fim do corredor. Volte para **79**.

384

Você está usando agora uma Braçadeira da Força. Acrescente 1 ponto de HABILIDADE. Você desce de volta pela escada e caminha em retorno, passando pela encruzilhada. Volte para **262**.

385

A tempestade de areia leva muito tempo para acalmar, e você perde uma força considerável tentando se proteger. Desconte 1 ponto de HABILIDADE. O vento acaba diminuindo. Você se limpa e marcha em frente para o leste (volte para **26**).

386

A estatueta pesa na sua mão e vale uma fortuna incalculável. Se você tiver êxito na sua missão, terá sido mais do que recompensado. Some 1 ponto de SORTE. Você guarda a estatueta na mochila e resolve o que fazer em seguida. Você:

Apanhará algumas das gemas para você?	Volte para 143
Abrirá o porta-jóias de ouro?	Volte para 82
Deixará o aposento pela porta do outro lado?	Volte para 3

387

Ao procurar um objeto que tenha possibilidade de derrotar o Fura-Olho, você tem que tomar uma decisão rápida:

Um Espelho?	Volte para 65
Uma Pérola?	Volte para 319
Um Ovo de Ônix?	Volte para 361
Nenhuma dessas coisas?	Volte para 200

388

Pressentindo um perigo iminente, você pronuncia as palavras do encanto (reduza 2 pontos de ENERGIA). Uma aura mágica ilumina na parede uma besta engatilhada presa a um fio colocado 2 metros à frente. Você passa por cima do fio sem disparar o mecanismo e se esgueira para passar pela besta. O túnel finalmente se alarga, dando para um cômodo poeirento iluminado por tochas instaladas na parede. Volte para **43**.



389

Não muito tempo depois de a tenda estar fora de vista, você começa a sentir um leve tremor no chão embaixo de seus pés. De repente, a areia começa a se agitar à sua frente. Ela se ergue no ar e depois cai em uma grande cascata, expondo o corpo comprido de um verme imenso. Horrorizado, você se dá conta de que um Verme da Areia Gigante está prestes a tragá-lo com a boca oval de grandes presas. Ele tem pelo menos 20 metros de comprimento, e você terá que enfrentá-lo.

	HABILIDADE	ENERGIA
VERME DA AREIA GIGANTE	10	20

Se você vencer, volte para **18**.

390

Quando o Horror Noturno cai ao chão, solta o bastão de prata. Subitamente, ouve-se um ruído de engrenagem acima de você. Fora das mãos do proprietário, o bastão misteriosamente disparou um mecanismo no teto de pedra, o qual está descendo na sua direção. Você corre freneticamente para abrir uma das portas, mas ambas estão firmemente trancadas por alguma mágica poderosa e não podem ser abertas nem com o encanto de Yaztromo. Você:

Apanhará o bastão de prata?	Volte para 290
Experimentará uma chave de cristal na porta (se você tiver uma)?	Volte para 150
Tentará abrir um buraco no chão, usando as chamas de um encanto do Fogo (se você souber)?	Volte para 239

391

Yaztromo explica que o encanto de Ler Símbolos permite ao usuário ler quaisquer runas ou símbolos mágicos. Ele lhe diz as palavras necessárias para lançar o encanto e conta que praticamente nenhuma energia é exigida para lançá-lo; só se perde 1 ponto de ENERGIA a cada vez que ele é usado. Volte para **34**, depois de anotar o encanto e o custo em ENERGIA na sua **Folha de Aventuras**.

392

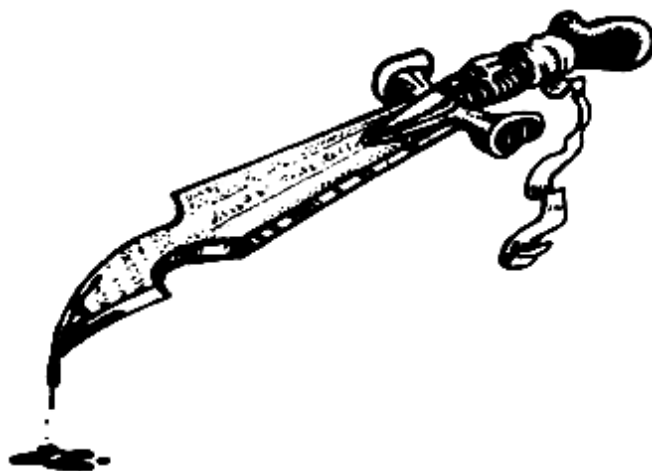
Não desejando ser vítima de sacrifício, você se concentra na tentativa de bloquear as vozes da cantilena para que não entrem na sua mente. Jogue dois dados. Se o total for igual ou menor que sua HABILIDADE, volte para **174**. Se o total for maior do que sua HABILIDADE, volte para **374**.

393

Se você quiser desprender o balde do teto, volte para **60**. Se preferir abrir a porta de ferro na parede do outro lado, volte para **21**.

394

A porta se fecha com violência atrás de você, que descobre que ela está firmemente trancada. Você segue as pegadas em torno da muralha da cidade durante uns 15 minutos, até encontrar o homem que as fez. Ele está caído de bruços na areia e parece estar morto há pelo menos 1 dia. Parece ser um servo, e com certeza não é Malbordus. Não há nada com o homem que possa ajudá-lo, por isso você corre de volta para a porta de carvalho. Como você passou pela chuva dourada, mesmo a sua mágica é inútil contra a porta, o que o obriga a tentar abri-la a golpes furiosos de espada. Repentinamente, uma sombra passa por sobre a sua cabeça. Você olha para o alto para saber o que a causou. Cavalgando pelo céu nas costas de um imenso Dragão negro está o homem que você veio derrotar - Malbordus. O Dragão ruge, e você chega a ouvir a risada cruel de Malbordus. O Dragão parte para o norte, e não há nada que você possa fazer para impedir isso. Malbordus liderará as hordas do caos por toda a Allansia, e o mundo cairá presa de uma escuridão sombria. Você falhou na sua missão.



395

Está tão frio, que você mal consegue dormir um minuto durante a noite. Você perde 3 pontos de ENERGIA. Está bem acordado e grato quando o sol da alvorada se ergue no horizonte para aquecer o ar do deserto. Logo que clareia o suficiente para que possa ver para onde está indo, você continua na sua jornada para o sul (volte para 72).

396

Enquanto você golpeia a água, sua pulseira fica submersa por um breve momento. O monstro dos tentáculos é imediatamente repelido por ela e nada silenciosamente para longe, afastando-se para a parte mais profunda da lagoa. Você aproveita a oportunidade, sobe na saliência e escapa pelo túnel. Volte para 91.

397

As escadas levam do alçapão para o negrume lá embaixo. Um cheiro forte de mofo sobe da escuridão, e a emanção dá uma sensação de frio no seu rosto. Você caminha pela escada irregular até não conseguir ver mais nada. Você:

Lançará um encanto da Luz (se você souber)?
 Caminhará mais para dentro da escuridão?
 Subirá de volta pelas escadas e abrirá a outra porta?

Volte para 224
 Volte para 348
 Volte para 307

398

No meio da noite, você é acordado pelo som de passos pesados que marcham sobre o chão. A lua está quase cheia e dá luz suficiente para que você veja um grande vulto que se avoluma, vindo na sua direção. Apanhando sua espada, você se levanta para se defender do Troll da Caverna, que o descobriu durante a caçada noturna.

	HABILIDADE	ENERGIA
TROLL DA CAVERNA	8	9

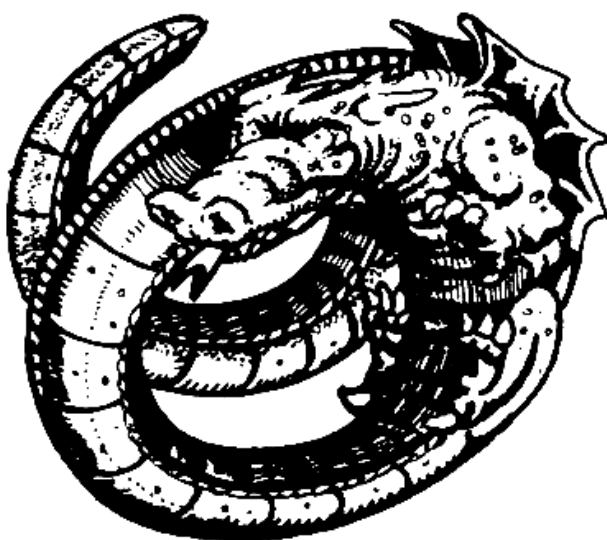
Se você vencer, tentará dormir de novo, mas ficará dando voltas pelo resto da noite. De manhã, você parte de novo. Volte para **305**.

399

Incapaz de abrir a porta, você recua para caminhar de volta pelo corredor, passando pela última encruzilhada. Volte para **250**.

400

Malbordus está morto, e os artefatos do Dragão remanescentes estão esperando para ser destruídos. Você descarrega o martelo de guerra sobre eles repetidas vezes, de modo que nenhum ser possa algum dia ter novamente a oportunidade de usar o poder deles. Com o tempo, os Elfos Negros da Floresta de Darkwood saberão da derrota do líder e recuarão de volta para as profundezas da floresta. Suas provações no interior do Templo do Terror salvaram Allansia. Você poderá agora fazer orgulhosamente a jornada de volta para Stonebridge e devolver o martelo de guerra ao Rei Gillibran. Não há dúvida que Yaztromo ensinará mais de sua mágica a você, e talvez você tenha oportunidade de gastar parte das riquezas que encontrou.





O TEMPLO DO TERROR

O sombrio poder do jovem Malbordus está chegando a seu ápice. Os elfos que o criaram atribuíram-lhe uma tarefa final: reaver os cinco artefatos do Dragão escondidos por séculos na cidade perdida de Vatos, em algum lugar no Deserto dos Crânios. Somente quando os tiver em seu poder ele será capaz de rebelar-se e submeter Al-lansia.

Cada dia que passa o aproxima mais desse objetivo, e somente VOCÊ pode detê-lo! SUA missão é atravessar as areias escaldantes do deserto, encontrar a misteriosa cidade perdida e destruir os tesouros que Malbordus está procurando, antes que ele possa alcançá-los. Mas cuidado! Cada passo que você dá o aproxima mais de sua perdição...

COLEÇÃO AVENTURAS FANTÁSTICAS
Uma sensação no mundo inteiro!

Ilustração da capa por
Christos Achilleos

EDITORA



MARQUES SARAIVA

ISBN 85-85238-32-1

Atenção!!!

Este livro foi trazido à você por Oculum Malum.

Este é um material de distribuição de fãs para fãs destes livros e seus direitos autorais de publicação no Brasil, pertencem à Editora Marques Saraiva.

Copyright © by Marques Saraiva Gráficos e Editores

Este e-book se destina única e exclusivamente a quem possui o livro original e tem o objetivo de preservar o livro da ação do tempo e do manuseio do mesmo.

Se você adquiriu este material e não possui o livro original, delete-o imediatamente de seu computador pois caracterizar-se-á crime de pirataria.

É proibida a comercialização deste material.

Obs: Este lançamento foi um trabalho em parceria com Alessandro Oliveira.

Agradecimentos à Renato Ferreira pela colaboração.

Visite: <http://www.orkut.com/Community.aspx?cmm=32247471>
<http://aventuras-fantasticas.blogspot.com/>

Dúvidas, sugestões ou reclamações? Mande um e-mail para
oculum.malum@gmail.com